



---

# **BACHELORARBEIT**

---

Frau  
**Lisa- Maria Seibold**

## **Konventionelle und digitale Spielmedien**

**Potenzialanalyse zur Bildung  
sozialer Kompetenzen bei  
Grundschulern**

**2013**

Fakultät: Medien

---

# **BACHELORARBEIT**

---

## **Konventionelle und digitale Spielmedien**

### **Potenzialanalyse zur Bildung sozialer Kompetenzen bei Grundschulern**

Autorin:

**Frau Lisa-Maria Seibold**

Studiengang:

**Angewandte Medienwirtschaft**

Seminargruppe:

**AM10sS1-B**

Erstprüfer:

**Prof. Heinrich Wiedemann**

Zweitprüfer:

**Heinz-Ludwig Nöllenburg**

Faculty of Media

---

# **BACHELOR THESIS**

---

## **conventional and digital games-social skills potential**

author:

**Mrs. Lisa-Maria Seibold**

course of studies:

**Applied Media Economics**

seminar group:

**AM10sS1-B**

first examiner:

**Prof. Heinrich Wiedemann**

second examiner:

**Heinz-Ludwig Nöllenburg**

submission:

Esslingen, 23.07.2013

## **Bibliografische Angaben**

Seibold Lisa- Maria:

Konventionelle und digitale Spielmedien- Potenzialanalyse zur Bildung sozialer Kompetenzen bei Grundschulern

conventional and digital games- social skills potential

67 Seiten, Hochschule Mittweida, University of Applied Sciences,  
Fakultät Medien, Bachelorarbeit, 2013

## **Referat**

Diese Bachelorarbeit thematisiert die Nutzung von konventionellen und digitalen Spielmedien der sechs- Zehnjährigen, im Bezug auf die Entwicklung und Optimierung ihrer sozialen Kompetenzen. Anhand von jeweils drei Beispielen werden Merkmale, Reiz und Potenziale erläutert. Ziel der Bachelorarbeit ist es, die positiven Eigenschaften und der Beitrag beider Spielformen zur sozialen (Weiter-)Entwicklung der Grundschüler darzustellen.

## Inhaltsverzeichnis

<b>Inhaltsverzeichnis .....</b>	<b>V</b>
<b>Abbildungsverzeichnis .....</b>	<b>VIII</b>
<b>1. Einleitung .....</b>	<b>1</b>
<b>2. Medienpädagogik .....</b>	<b>2</b>
2.1 <i>Definition Medien</i> .....	2
2.2 <i>Kindermedienwelten</i> .....	2
Erlebniswelt .....	2
Konsumwelt .....	2
Kommunikationswelt .....	3
Genusswelt .....	3
Lernwelt .....	3
2.3 <i>Aufgabenfelder der Medienpädagogik</i> .....	3
2.3.1 Medienerziehung .....	4
2.3.2 Medienkompetenz .....	5
<b>3. Entwicklungspsychologie .....</b>	<b>6</b>
3.1 <i>Sozio-emotionale Ebene</i> .....	6
3.1.1 Allgemeine soziale Kompetenzen im Bezug auf Andere nach Ripplinger .....	7
3.1.2 Allgemeine soziale Kompetenzen auf personeller Ebene nach Ripplinger .....	7
3.2 <i>Meilensteine bei Grundschulern</i> .....	8
Vom Kindergarten in die Grundschule: Die Sechsjährigen .....	8
Die erste und zweite Klasse: Die Siebenjährigen .....	9
In der Mitte der Grundschulzeit: Die Achtjährigen .....	9
Zeitalter der Autonomie: Die Neunjährigen .....	9
Das Ende der Grundschulzeit: Die Zehnjährigen .....	10
<b>4. Spielpädagogik .....</b>	<b>11</b>
4.1 <i>Definition Spiel</i> .....	11
4.2 <i>Aufgabenfelder der Spielpädagogik</i> .....	12
4.3 <i>Das Spiel als Medium</i> .....	13
<b>5. Das Kinderspiel .....</b>	<b>14</b>
5.1 <i>Die Psychologie des Kinderspiels</i> .....	14
Nach Freud .....	14
Nach Wygotski .....	14
Nach Piaget .....	15
5.2 <i>Bedeutung des Spiels</i> .....	16
5.2.1 Merkmale des Spiels .....	16
5.2.2 Nutzen des Spiels .....	16
5.2.3 Voraussetzungen für das Spiel .....	17
Spielräume .....	17
Zeit und Ruhe .....	17
Entscheidungsfreiheit und Anteilnahme .....	18
Spielgefährten .....	18
Spielzeug .....	19
5.2.4 Ziele des Spiels .....	19

5.3 Meilensteine des Spielverhaltens der sechs- Zehnjährigen nach Auerbach .....	19
Die Sechsjährigen .....	20
Die Siebenjährigen .....	20
Die Achtjährigen .....	20
Die Neunjährigen .....	20
Die Zehnjährigen .....	21
<b>6. Das konventionelle Spiel .....</b>	<b>22</b>
6.1 Definition .....	22
6.2 Grundlage- Das freie Spiel .....	22
6.2.1 Beitrag zur sozialen Kompetenzentwicklung .....	23
6.3 Das Rollenspiel .....	23
6.3.1 erweitertes Rollenspiel .....	24
Komplexes Sozialspiel .....	24
Faktor Sprache .....	24
6.3.2 soziale Bedeutung .....	26
6.4 Das Regelspiel .....	26
6.4.1 Besonderheit des Regelspiels im Sinne des Spielbegriffs .....	27
Beispiel „Verstecken“ .....	27
6.4.2 Beitrag zur sozialen Kompetenzentwicklung .....	27
6.5 Das „Spielzeug-Spiel“ .....	28
Beispiel Brett- und Gesellschaftsspiele .....	28
Beispiel Puppenspiel .....	29
<b>7. Das digitale Spiel .....</b>	<b>30</b>
7.1 Das Videospiel .....	30
7.1.1 Fakten zur Computernutzung der sechs – 13 Jährigen .....	30
7.1.2 Reiz und Faszination .....	30
7.1.3 Typen von digitalen Spielen .....	31
Rollen und Adventure-Spiele .....	31
Simulationsspiele .....	32
Denk- und Geschicklichkeitsspiele .....	33
Strategiespiele .....	34
Serious Games .....	34
7.1.4 Potenziale von Computer- und Konsolenspiele .....	35
Soziale Kommunikationsebene .....	35
Personell- emotionale Ebene .....	36
Kognitive Ebene .....	36
7.1.5 Das Computerspiel im Kontext der Spielpsychologie .....	36
7.2 Das Internet .....	37
7.2.1 Soziale Aktivitäten im World Wide Web .....	38
Infotainment .....	39
Kommunikation via Chat .....	40
7.2.2 Soziale Medien .....	40
Netzwerke .....	41
Social Game Communities .....	42
7.2.3 Potenziale des Internets .....	43
7.3 Tablets, Handys und Smartphone- Apps .....	44
7.3.1 Fakten zur Verfügbarkeit .....	45
7.3.2 Nutzungsfunktionen .....	45
Kommunikation .....	45

---

Unterhaltung .....	45
7.3.3 Potenziale und Vorteile.....	46
<b>8. Zusammenführung.....</b>	<b>48</b>
8.1 Nutzungsgründe .....	48
8.2 Wettstreit vs. freies Spiel .....	49
8.3 Kreuzung konventioneller und digitaler Spielmedien .....	49
Mediale Idole im klassischen Rollenspiel.....	49
Das Brettspiel im PC .....	50
Der PC im Brettspiel.....	50
<b>9. Spielen in einer Kindheit 2.0.....</b>	<b>52</b>
9.1 Zukunft der Spiele - Expertenmeinungen .....	52
Pro Klassisches Spiel.....	53
Pro (computer) Spiel .....	54
9.2 KIM Studie .....	54
9.3 Der „Draußen spielen- Freunde-Faktor“ .....	60
<b>10. Resümee und Ausblick.....</b>	<b>61</b>
<b>Literaturverzeichnis .....</b>	<b>62</b>
<b>Eigenständigkeitserklärung .....</b>	<b>67</b>

---

## Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1:	Aufgaben der Medienpädagogik.....	4
Abbildung 2:	Metakommunikation .....	25
Abbildung 3:	SIMS- Alltagsszene .....	33
Abbildung 4:	Tetris damals.....	34
Abbildung 5:	Tetris heute .....	34
Abbildung 6:	Spielmerkmale im Computerspiel .....	37
Abbildung 7:	Internet- Tätigkeit 2012- KIM Studie .....	39
Abbildung 8:	Candy Crush 1 .....	42
Abbildung 9:	Candy Crush 2 .....	42
Abbildung 10:	Smartphone & tablet.....	44
Abbildung 11:	Mediennutzen Kinder .....	47
Abbildung 12:	Zusammenfassung soziale Potenziale .....	48
Abbildung 13:	Schnappt Hubi!.....	51
Abbildung 14:	Freizeitaktivitäten 2008 (Teil 1) .....	55
Abbildung 15:	Freizeitaktivitäten 2008 (Teil 2) .....	55
Abbildung 16:	Freizeitaktivitäten 2012 (Teil 1) .....	56
Abbildung 17:	Freizeitaktivitäten 2012 (Teil 2) .....	57
Abbildung 18:	Lieblingsaktivitäten 2008 .....	58
Abbildung 19:	Lieblingsaktivitäten 2012 .....	59



## 1. Einleitung

„Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“ (Friedrich von Schiller 1759-1805)

Was heißt Spielen überhaupt?

Wie und mit was spielen Kinder im Alter von sechs bis zehn Jahren?

Wie können die verschiedenen Spielformen die sozialen Kompetenzen der Grundschüler fördern und beeinflussen?

Mit diesen Forschungsfragen befasst sich die Bachelorarbeit zum Thema konventionelle und digitale Spielmedien. Gerade beim Übergang vom Kindergarten in die Grundschule lassen sich einige Veränderungen in der Entwicklungspsychologie und den Spielaktivitäten der sechs bis Zehnjährigen feststellen. Beim Spielen lernen die Kinder alles, was sie später an Lebenskompetenzen benötigen [vgl. Krenz 2006, 409]. Kompetenzen, die in dieser Arbeit beleuchtet werden sollen, beziehen sich auf die sozio-emotionale Entwicklungsebene.

Gegen Ende der Grundschulzeit rücken für die Kinder die digitalen Spielmedien immer mehr in den Vordergrund. Die Puppe wird dann eher zurück in den Schrank gelegt und das Smartphone in die Hand genommen. Beide Spielformen, konventionell und digital tragen dennoch ihren positiven Beitrag zur Entwicklung der Grundschulkinder bei.

Die Bachelorarbeit wirft einen gezielten Blick auf beide Formen des Spiels und gibt entsprechende Beispiele, welche das Potenzial zur sozialen Kompetenzentwicklung belegen. Gibt es Gemeinsamkeiten, Kreuzungen und wie sieht die Zukunft der Spielmedien aus? Diesen Fragen wird gegen Ende der Arbeit nachgegangen.

Zunächst erfolgt die Darstellung der Spielpädagogik im Rahmen der allgemeinen Medienpädagogik und den entwicklungspsychologischen Grundlagen der Altersgruppe. Im Anschluss wird das Kinderspiel im Allgemeinen dargestellt. In den Kapiteln fünf „das konventionelle Spiel“ und sechs „das digitale Spiel“ werden jeweils drei Spielformen, deren Reiz und Potenziale zur sozialen Kompetenzentwicklung erläutert. In der anschließenden Zusammenführung sollen Nutzen und Verbindungen aufgeführt werden. Kapitel acht, gibt einen Ausblick der Spielmedien und analysiert Freizeitaktivitäten von Kindern zwischen sechs und 13 Jahren (KIM Studie).

Wenn in der Arbeit von „die Kinder“ die Rede ist, dann ist die betreffende Altersgruppe als Ganzes gemeint.

## 2. Medienpädagogik

### 2.1 Definition Medien

Um zu verstehen, worum es in der Medienpädagogik geht, muss zunächst der Begriff „Medien“ erläutert werden. Das Wort „Medium“ ist vom lateinischen Adjektiv „medius“ abgeleitet und bedeutet ursprünglich einfach etwas Mittleres und Vermittelndes [vgl. Neuß 2012, 9].

Der Medienbegriff an sich lässt sich in folgende vier Bereiche unterteilen:

Kulturphänomenologischer Medienbegriff: Hier wird das Medium als materieller Zeichenträger verstanden. Jedes Zeichen, Denkmal, Verkehrszeichen und die Sprache selbst kann als Medium angesehen werden.

Kommunikationswissenschaftlicher Medienbegriff: Die Konzentration liegt auf den sogenannten Massenmedien, wie das Buch, Foto, Presse, Film, Rundfunk, Fernsehen, Computer.

Pädagogisch-didaktischer Medienbegriff: In diesem Bereich werden alle Objekte, welche Lehr- und Lernzwecken dienen, als Medien zusammengefasst. Sie werden gezielt und geplant pädagogischen Zielen und Inhalten zu- oder untergeordnet. Beispiele sind Tafeln, Schreibstifte, Werk- und Gestaltungsmaterialien, Person des Lehrers.

Kultur- und sozialpädagogischer Medienbegriff: Er greift auch kreative Ausdrucksformen, wie Musik, Tanz, Theater, Spiel und künstlerisches Gestalten auf [vgl. Hoffmann 2003, 14 f.]

### 2.2 Kindermedienwelten

#### Erlebniswelt

Kinder müssen heutzutage eine Vielzahl an Medienerlebnissen und Eindrücken verarbeiten. Hierbei integrieren sie diese Medien oftmals selbstständig und selbstbewusst in deren Alltag. Der Familienalltag und insbesondere das Spiel können ohne diese Erlebnisse nicht verstanden werden.

#### Konsumwelt

Verschieden Medienfiguren, Vorbilder, Produkte und Dienstleistungen sind für Kinder genauso präsent wie für Erwachsene. In der Werbung werden diese dann noch zusätzlich emotionalisiert. Es gibt Fanclubs um diverse Medienangebote und bei Smartphones und tablets steht die Auswahl des „richtigen“ oder „aktuellsten“ Geräts im Vordergrund.

**Kommunikationswelt**

Kontakte und Beziehungen zu Freunden, Familie aber auch Unbekannten werden vielfach medial gepflegt. Handy, Chat, SMS oder soziale Netzwerke bieten eine Plattform um miteinander zu kommunizieren.

**Genusswelt**

Musik, Filme, Webclips und vor allem Computerspiele sind oftmals mit starken Emotionen, Spaß und auch Sinneslust behaftet. In dieser Welt sind die Medien mit ihren inhaltlichen Angeboten Teil der Kultur und prägen somit die Kindheit mit.

**Lernwelt**

Die Verbindung von faszinierenden Medien und klassischen Lerninhalten gilt als besonderer Anreiz für Pädagogen und Eltern, um Kinder interaktiv zum Lernen zu motivieren. Das Erlebnis von Selbstständigkeit und Selbstwirksamkeit der Mediennutzer wird einer besonderen Rolle zu Teil [vgl. Neuß 2012, 9 f.].

Im Folgenden wird nun der Begriff Medienpädagogik, mit den Teilgebieten der Medien-erziehung und Medienkompetenz, erklärt.

**2.3 Aufgabenfelder der Medienpädagogik**

Die Medienpädagogik wird als eine Teildisziplin der Erziehungswissenschaften angesehen. Es wird nach den möglichen Einflüssen von Medien auf Menschen und ihr Denken und Handeln gefragt. Die jeweiligen Stärken und Schwächen, sowie positive und negative Aspekte werden herausgearbeitet und in ein pädagogisches Konzept integriert. Desweiteren soll sie die Menschen mit den Medien vertraut machen und helfen, sich mit ihnen auszudrücken. Man soll durch die Medienpädagogik lernen, Informationen zu übermitteln und für kreative Zwecke zu benutzen. [vgl. Aufenanger, 2001, 17 ff.]

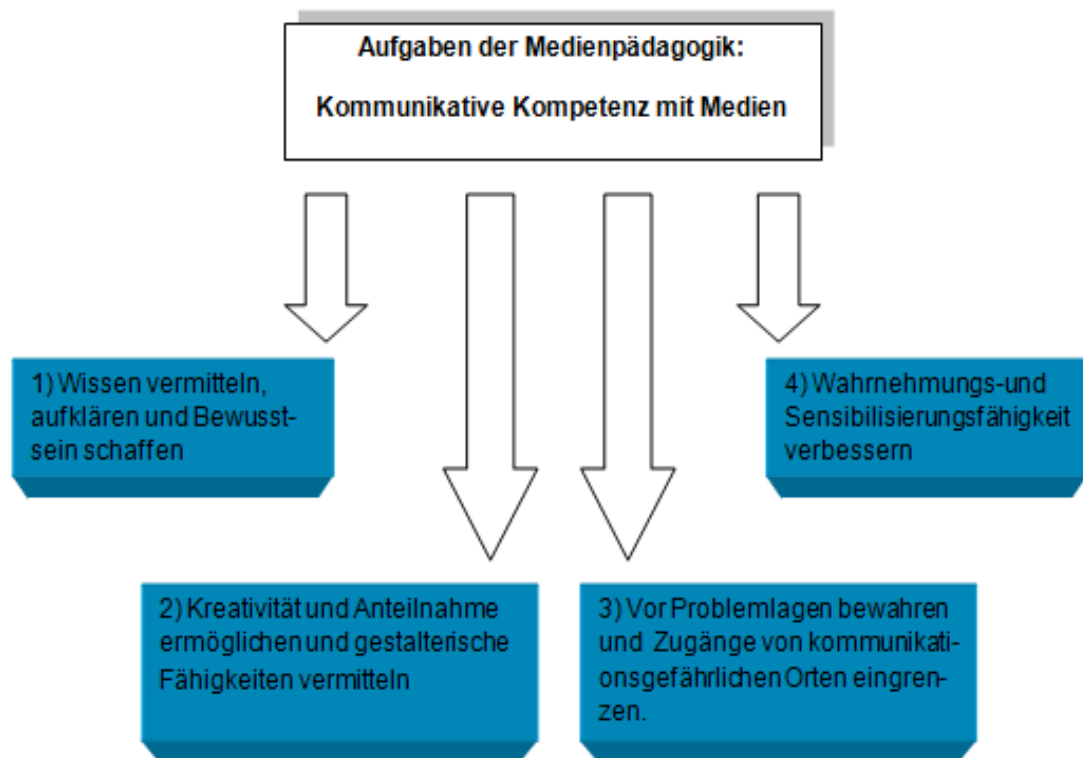


Abbildung 1: Aufgaben der Medienpädagogik (Quelle: eigene Darstellung nach Hoffmann 2003, 30)

### 2.3.1 Medienerziehung

In der Medienerziehung werden medienpädagogische Konzepte in die Praxis umgesetzt und versucht, die in der Medienpädagogik erarbeiteten Ziele mit den unterschiedlichen Methoden zu erreichen und zu hinterfragen [vgl. Aufenanger 2001, 18]. Die Medienerziehung umfasst folgende Bereiche [vgl. Aufenanger 2001, 19]:

Medieneinflüsse erkennen und aufarbeiten

Medienbotschaften verstehen und bewerten

Medienangebote unter Abwägung von Handlungsalternativen auswählen und nutzen

Medien selbst gestalten und verbreiten

Medien hinsichtlich ihrer gesellschaftlichen Bedeutung analysieren und beeinflussen

Vor allem in der Medienerziehung von Kindern ist es wichtig mit ihnen über ihre Erfahrungen zu sprechen und auf offene Fragen zu antworten, denn nur so lernen sie den kritischen, aktiven, selektiven und bewussten Umgang mit Medien [vgl. Nussbaumer 2012, 21].

### 2.3.2 Medienkompetenz

Die formulierten Ziele aus dem Kern der Medienpädagogik, kompetentes, selbstbestimmtes, sozialverantwortliches, kritisches und solidarisches Handeln in einer durch Medien geprägten Welt zu ermöglichen, resultiert in das Ziel einer gesunden Medienkompetenz [vgl. Aufenanger 2001, 18].

Der Begriff beinhaltet die kritische Aufklärung über Medien und deren Wirkung, vor allem im Umgang mit digitalen Medien und informationstechnischen Grundbildungen (Einführung in Computertechnik). Spricht man von Medienkompetenz so lassen sich folgende drei Perspektiven unterscheiden:

Die alltägliche Medienkompetenz der Nutzer (technisch und inhaltlich)

Die Kompetenz der Medienmacher

Die Kompetenz der Medienpädagogen

Um medienkompetent handeln zu können, werden auch kommunikative Kompetenzen vorausgesetzt: „kompetent ist, wer gesprächs- und handlungsfähig ist und beides reflexiv aufeinander beziehen kann. Medienkompetenz ist kommunikative Kompetenz auch mit und gegenüber Medien, Selbstbestimmung und soziale Verantwortung im Umgang mit Medien“ [Hoffmann 2003, 34].

### 3. Entwicklungspsychologie

Die Entwicklungspsychologie ist der Teil der Psychologie, welcher sich mit den psychologische Veränderungen und Stabilitäten im Lebenslauf befasst [vgl. Wicki 2010, 13]

#### 3.1 Sozio-emotionale Ebene

Relevant für diese Arbeit ist das Teilgebiet der sozio-emotionalen Kompetenzen. Die sogenannten soft oder auch social skills sind heutzutage ein wesentlicher Bestandteil unserer Gesellschaft. Für viele Arbeitgeber und Unternehmen ist die Ausprägung dieser Fähigkeiten ein wichtiges Kriterium ihrer Personalpolitik. Gerade in der Kindheit und speziell im Übergang vom Kindergarten zur Schule erleben die Heranwachsenden sich und ihre Umwelt neu. Um jedoch zu verstehen, wie sich diese gestaltet und welche sozialen und emotionalen Kompetenzen sie in der entsprechenden Phase entwickeln ist es zunächst wichtig eine kurze Einführung in diesen Teilbereich der Entwicklungspsychologie zu geben.

Emotionale und soziale Kompetenzen sind so eng miteinander verknüpft, dass sie die Qualität unseres Umfelds und unserer sozialen Beziehung maßgeblich beeinflussen. [vgl. Papilio]

In der Psychologie und Pädagogik sind soziale Kompetenzen wichtige Teilgebiete der Forschung [vgl. Kiper, Mischke 2008, 152]. Speziell in der Entwicklungspsychologie steht die Frage nach der Aneignung sozialen Verhaltens im Mittelpunkt. Ein Mensch ist dann sozial kompetent, wenn er dazu fähig ist, mit seinen Mitmenschen so zusammenzuleben, dass es von diesen und von ihm selbst als angemessen, akzeptabel und zufriedenstellend wahrgenommen wird [vgl. Kasten 2008, 9]. Wer sozial kompetent handelt, der verknüpft seine individuelle Handlungsziele mit den Werten und Normen einer Gruppe [vgl. Ripplinger, 2]. Somit sind sozial und emotional kompetente Menschen dazu in der Lage, die eigenen Emotionen und die der Mitmenschen wahrzunehmen, zu deuten und dementsprechend damit umzugehen [vgl. Papilio].

Im Folgenden werden nun die Kernkompetenzen beider Seiten vorgestellt.

### **3.1.1 Allgemeine soziale Kompetenzen im Bezug auf Andere nach Ripplinger**

>Empathie (Mitgefühl): Diese Fähigkeit zeichnet sich dadurch aus, dass man sich in andere hineinzuversetzen kann, Situationen und Bedürfnisse angemessen wahrnimmt und Respekt und Verständnis zeigt.

>Kommunikationsfähigkeit: Kommunikationsfähig ist derjenige, der dazu in der Lage ist Kontakt zu anderen aufzunehmen, dabei verständlich zu reden, aktiv zuhören kann, dementsprechend Rückmeldung gibt und auch Fragen stellt.

>Teamfähigkeit und Kooperationsfähigkeit: Hier ist es wichtig gemeinsame Dinge mit anderen planen und umsetzen zu können, auf andere einzugehen, sein eigenes Wissen und Können konstruktiv mit einzubringen und sich, wenn es sein muss, auch zurück nehmen zu können.

>Konfliktfähigkeit: Bei der Konfliktfähigkeit geht es darum, dass man verschiedene Situationen anspricht, mit Konflikten sinnvoll umzugehen weiß, Kompromisse eingehen kann und auch als Schlichter und Vermittler agiert.

>Toleranz: Tolerant zu sein erfordert die Gabe eigene Vorurteile zu erkennen und dann abzubauen. Die Verschiedenartigkeit der Menschen muss akzeptiert und respektiert werden.

### **3.1.2 Allgemeine soziale Kompetenzen auf personeller Ebene nach Ripplinger**

>Selbstwahrnehmung und Selbstbewusstsein: Wichtig ist es sich selbst als Person wertzuschätzen und Stolz auf geleistete Aufgaben zu sein. Desweiteren werden die eigenen Gefühle, Bedürfnisse, Stärken, Schwächen sowie Grenzen und Potenziale wahrgenommen. Ein weiterer wichtiger und gleichzeitig schwieriger Punkt ist die Fähigkeit allein sein zu können, sich selbst zu vertrauen und Ängste zu überwinden.

>Selbstverantwortung: Wer selbstverantwortlich handelt, der kann seine persönlichen Ziele formulieren und unter eigener Anleitung handeln, Verantwortung für sich aber auch für andere übernehmen, sich kontrollieren und mit sich selbst im Reinen sein.

>Eigeninitiative: Hierbei geht es darum sich selbst motivieren zu können und freiwilliges Engagement zu zeigen. Selbst eine Aufgabe zu suchen und ein Vorhaben umzusetzen, beziehungsweise dabei aktiv mit zu wirken, sind elementare Bestandteil der Eigeninitiative.

>Flexibilität: Um flexibel auftreten zu können ist es von Nöten sein gewohntes Denken und Verhalten zu hinterfragen, zu ändern und situationsbedingt anpassen zu können. Man muss bereit sein Unbekanntes auszuprobieren und dann auch zu handeln.

>Durchhaltevermögen: Im Umgang mit Stress, Ärger und Frustration kommt das Durchhaltevermögen zum Einsatz. Mehrere, auch schwierige Aufgaben gleichzeitig bearbeiten zu können und dabei eine Beharrlichkeit und Ausgeglichenheit zu bewahren, zeichnen diese personelle Kompetenz aus. [vgl. Ripplinger, 2].

### **3.2. Meilensteine bei Grundschulern**

Welche wichtigen Meilensteine in der sozialen und emotionalen Entwicklung der sechs bis zehn Jährigen festzustellen sind soll nun erläutert werden um später in der Arbeit nachvollziehen zu können, wie diese in den verschiedenen Spielformen verankert sind und eingesetzt werden.

Beim Übergang in die Grundschule stehen die Kinder vielen neuen Herausforderungen und Eindrücke gegenüber. Auch ihre emotionale und soziale Entwicklung macht entscheidende Fortschritte, die nun auf dem Weg zum Erwachsenwerden weiter ausgeprägt und optimiert wird.

#### **Vom Kindergarten in die Grundschule: Die Sechsjährigen**

Die Vorbereitungen für den Schuleintritt werden im letzten Jahr des Kindergarten Aufenthalts getroffen. Die Pädagogen versuchen den Kindern Selbstvertrauen und Selbstbewusstsein zu vermitteln und legen darüber hinaus großen Wert darauf, die kommunikativen, kooperativen, sozialkognitiven und gruppenbezogenen Kompetenzen zu festigen [vgl. Kasten 2008, 172]. Mit Eintritt in die Grundschule wird vielerlei Wissen über soziale Regeln, Werte und Normen sowie bestimmte Verhaltensstandards erworben. Zusätzlich haben die Kinder mehr Verständnis für Ereignisse, welche nur anhand von moralischen Maßstäben einzuordnen sind [vgl. Kasten 2008, 180]. Da es in der Schule mehr Regeln, Pflichten und Gesetze gibt, als im Kindergarten, muss das Kind lernen diese beiden Welten zu trennen und bestimmte Dinge und Verhaltensmuster, die zuvor noch erlaubt und akzeptiert waren, abzulegen [vgl. Kasten 2005, 241]. Da der Rollenwandel, vom Kindergarten- zum Schulkind aber von den meisten Kindern als reizvoll und erstrebenswert angesehen wird fällt es ihnen somit leicht den Übergang und sozial kompetent zu vollziehen [vgl. Kasten 2008, 172]. Die Kinder haben ein Ich-Bewusstsein entwickelt und passen ihr Verhalten einfachen ethischen Normen an [vgl.



Joswig, 2011]. Dennoch, der Eintritt in die Grundschule bringt vielerlei neue Eindrücke und somit auch Unsicherheiten mit sich. Dabei kann es schon einmal vorkommen, dass die Kinder sehr empfindlich sind, weil sie Angst haben Fehler zu machen [vgl. Auerbach 2001, 180]. Desweiteren entwickeln die Kinder ein Bewusstsein von Gut und Böse, ziehen sich auch gerne mal zurück und wirken angespannt, aufgeregt und zum Teil unberechenbar. In dieser schwierigen und ereignisreichen Phase brauchen die Schulanfänger besonders viel Lob, Wärme und Geduld, da es oft sehr unentschieden auftritt. Dennoch, das Kind beginnt mit dem Eintritt in die Schule unabhängig zu werden und sich zu einem sozialen Wesen zu entwickeln [vgl. Auerbach 2001, 210 f.].

### **Die erste und zweite Klasse: Die Siebenjährigen**

Kinder im Alter von sieben Jahren zeichnen sich durch ein hohes Maß an Perfektionismus aus [vgl. Auerbach 2001, 182]. Sie beginnen ebenfalls sich mit anderen zu vergleichen, wie zum Beispiel: „Ich kann schöner malen, als meine Nebensitzerin“. Ein weiteres Merkmal der Entwicklung ist, dass Kritik schlecht angenommen wird und die Kinder daher dementsprechende Abwehrmechanismen entwickeln [vgl. Auerbach 2001, 182]. Diesbezüglich gehen die Siebenjährigen auch eher vorsichtig an neue Aufgaben und soziale Kontakte heran. Sie machen sich viele Gedanken darüber, wie sie auf ihre Umgebung und Mitmenschen wirken. Desweiteren erscheinen sie recht ernst und nachdenklich. Wenig Selbstvertrauen führt dazu, dass sich die Kinder in einen Freundeskreis eingebunden fühlen wollen und den Erwartungen, welche in dieser Gruppe herrschen, nachzukommen [vgl. Auerbach 2001, 212 f.].

### **In der Mitte der Grundschulzeit: Die Achtjährigen**

Mit acht Jahren wechselt das Kind schnell sein aktuelles Interesse und unterbricht oftmals bestimmte Aufgaben, sobald Freunde dazu kommen. Ferner sucht es oft Streit und setzt sich hierbei auch gerne in Szene. Dennoch reagieren die Achtjährigen recht empfindlich auf Kritik und Versagen. Sie plagen Versagensängste und weinen schnell bei dramatischen Erlebnissen oder Geschichten [vgl. Auerbach 2001, 216 f.].

### **Zeitalter der Autonomie: Die Neunjährigen**

Diese Phase verläuft zuweilen recht ambivalent. Die Kinder verfügen jetzt über ein gut ausgeprägtes Konzentrationsvermögen und wenden sich Aufgaben mit viel Hingabe zu. Die Neunjährigen sind oftmals recht ich-bezogen und lassen es ungern zu, wenn andere sich in ihre Aufgaben einmischen.

Dennoch kommen Kinder dieses Alters mit Spielgefährten und in Gruppen gut zurecht und lassen sich auf deren Regeln ein [vgl. Auerbach 2001, 227 ff.]. Sie fangen an echtes Mitgefühl zu entwickeln und tun anderen auch gern mal einen Gefallen. Das Kind ist nun auch in der Lage seinen Tagesablauf zu planen [vgl. Auerbach 2001, 252].

### **Das Ende der Grundschulzeit: Die Zehnjährigen**

Im letzten Abschnitt der Grundschulzeit ist der Erwartungsdruck seitens des Freundeskreises sehr groß, da man jetzt zum Übergang auf eine neue Schule steht und gerne selbstständig und „erwachsen“ sein will [vgl. Auerbach 2001, 255]. Generell ist es dem Kind wichtig mit seinen Eltern in Harmonie zu leben, obwohl es sich ab und zu stur und quengelig verhält [vgl. Auerbach 2001, 230].

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass das Kind in der Grundschule lernt, sich in einer Gruppe von Gleichaltrigen zurechtzufinden, unabhängig von den Eltern. Die Kinder lernen miteinander zu reden, gemeinsam Kompromisse und Lösungen zu finden und sich in den jeweils anderen hineinzusetzen. Als Zeichen für das Hineinwachsen in die Gesellschaft und Gemeinschaft, übernehmen die Kinder in der Schule wie auch zu Hause bestimmte, ihnen zugeteilte Aufgaben. Das Grundschulalter ist auch eine Zeit, in der Leistungen und Kräfte gerne verglichen werden [vgl. Lübken-Chambi/ Jackson 2001, 33]. Die sechs- zehn Jährigen stehen in ihrer Entwicklung am Scheideweg von der unbeschwerten Kindheit zum Erwachsen werden. Einerseits sind sie noch ganz Kind, welches die Gegenwart sehr intensiv wahrnimmt und sich voll im Spiel verliert. Auf der anderen Seite optimieren und entwickeln sie ihre sozialen Kompetenzen und moralische Grundsätze wie Gerechtigkeit und das Bewusstsein, sich an gemeinsam aufgestellte Regeln zu halten, um ein Teil der Gesellschaft zu werden. Die Altersgruppe zeichnet sich durch besonders Erlebnis- und lernreiche Abschnitte aus.

Die Frage die offen bleibt ist, wodurch lernen Kinder ihre soft skills zu entwickeln und zu verbessern?

Im Folgenden Kapitel wird daher ein elementarer Bereich der Entwicklungspsychologie und Pädagogik beleuchtet- die Spielpädagogik.

## 4. Spielpädagogik

„Das Spiel ist Leichtigkeit, Beschwingtheit, Anmut, Schönheit [...]“ [Wandruszka 1991, 14]. Jeder Mensch wird in seinem Leben mit Spielen konfrontiert und sie dienen als aufbauende und schöpferische Angelegenheit, die uns zunächst in der Kindheit begegnet, prägt und bis ins Alter begleitet [vgl. Gregor Delvaux de Fenffe, 2009].

Um die Pädagogik des Spiels, speziell die, für die Arbeit relevante Form des Kinderspiels jedoch verstehen zu können, soll zunächst der Begriff des „Spiels“ und „Spielens“ im Allgemeinen analysiert werden.

### 4.1 Definition Spiel

Der Begriff „Spielen“ (althochdeutsch „spil“: Tanzbewegung), bezeichnet in der Psychologie eine Tätigkeit, welche ohne bewussten Zweck zur Entspannung, aus Freude, an ihrem Inhalt oder Ergebnis ausgeführt wird [vgl. Wicki 2010, 88]. Spielen heißt miteinander, füreinander und gegeneinander spielen [vgl. Wandruszka, 14]. Spiele sind schon immer mit der menschlichen Kultur und Evolution verbunden, denn sie sind Ausdruck von Geselligkeit und Gemeinschaft [vgl. Gregor Delvaux de Fenffe, 2009] und als Kulturform sogar älter als das Lesen und Schreiben [vgl. Hoffmann, 2003, 285].

Vier spieltheoretische Ansätze, geben einen groben Überblick, um den Nutzen des Spiels zu veranschaulichen [Kohnstamm 2006, 385]:

Spielen dient der geistigen Entwicklung

Spielen dient dem Gebrauch aller gereiften Funktionen

Spielen dient dem Einüben sozialer Fertigkeiten

Spielen dient dem Hineinfinden in die herrschende Kultur

Um eine geeignete Definition von dem „Spiel“ zu erhalten, müssen zunächst die Merkmale aufgezeigt werden, welche alle Spielformen gemein haben.

Zunächst wäre der *Selbstzweck des Spiels* zu nennen. Hierbei steht das Spiel um des Spielens willen im Mittelpunkt und ist somit meist zweckfrei. Der in diesem Zusammenhang genannte „flow“ von Mihály Csikszentmihályi, beschreibt die optimale Beanspruchung von Körper und Geist, ohne uns im besonderen Maße anstrengen zu müssen. [vgl. Heidemann 2012]. Man vergisst die Zeit und Tätigkeit des Spiels an sich und geht voll darin auf [vgl. Oerter, 2].

Die Zeit in der das Spiel stattfindet, ist die Gegenwart. Vergangenheit und Zukunft werden nicht berücksichtigt [vgl. Hoffmann 2003, 286].

Desweiteren spricht die Wissenschaft von einem *Wechsel des Realitätsbezuges*. Wir bilden uns Situationen ein und spielen sozusagen „als ob“ etwas so wäre, was nicht der Realität entspricht. Hier haben wir unsere eigenen Regeln und müssen uns in diesem Spielrahmen auf sprachliche oder nonverbale Weise einigen. [vgl. Oerter, 2]. Spiele lassen sich auch über *Wiederholungen und Rituale* definieren. In nahezu allen Spielformen kommen immer wieder Wiederholungen vor, welche wiederum häufig mit einem Ritual einhergehen. Genauer gesagt, die Handlungen folgen stets einem festgelegten Ablauf und sind zudem in ihrer Gestalt stärker ausgeprägt als alternative Handlungen [vgl. Oerter, 2]. Spiele sind auch fast immer auf verschiedene Gegenstände bezogen, wie zum Beispiel Spielsachen, Sportgeräte oder der eigene Körper bei Bewegungsspielen. Im Spiel werden diese Objekte oft beliebig umgedeutet und ihnen neue Funktionen zugeteilt. Dieser *Gegenstandsbezug* ist ein weiteres Merkmal des Spiels [vgl. Oerter, 2]. Zu guter Letzt ist das Spiel auch noch mit positiven Emotionen und Lust verbunden, in dem Gefühle wie Spaß und Freiheit zum Ausdruck gebracht werden [vgl. Hoffmann 2003, 286].

Das Spiel kann man grundsätzlich, das freie Spiel ausgenommen, im Allgemeinen in drei Dimensionen einteilen: Glück, Strategie und Geschicklichkeit [vgl. Hoffmann 2003, 286]. Spielen ist etwas natürliches, ein Trieb der in jedem Menschen steckt. Es ist ein Teil der Entwicklung zum Menschwerden und gehört zu den grundlegenden Aspekten des Lebens, wie schlafen und träumen [vgl. Henig 2012, 8].

## 4.2 Aufgabenfelder Spielpädagogik

In der Spielpädagogik gibt es zwei pädagogische Richtungen des Spiels. Ein Ziel ist es, zum Spielen zu motivieren und auszubilden- „besser spielen“. Das zweite Ziel gestaltet sich insofern, dass mit und durch das Spiel das Lernen erleichtert werden soll- „besser lernen“. [vgl. Hoffmann 2003, 286]. Aufgabe der Spielpädagogik ist es zudem Spielmöglichkeiten zu schaffen. Dies kann in Form von Räumen, Materialien, Gruppen sein. Desweiteren soll zum Spielen angeregt werden und die während des Spiels gemachten Erfahrungen gefördert werden [vgl. Hoffmann 2003, 287]. In der Spielpädagogik stehen die Voraussetzungen, Bedingungen des Spiels sowie die möglichen Ziele im Mittelpunkt. Wie sich der Einsatz von Spielen am sinnvollsten gestaltet und wo es etwaige Grenzen von Spielerfahrungen gibt, sind elementare Fragen der Spielpädagogik [vgl. Jürgensen 2013]. Der spielpraktische Teil der Spielpädagogik transportiert Werte und Normen, welche vor allem im Kindesalter angeeignet werden.

### 4.3 Das Spiel als Medium

Um das Spiel in den Kontext der Medienpädagogik zu bringen, soll nun erklärt werden, in wie weit und in welcher Form das Spiel als Medium angesehen werden kann. In der Spielpädagogik wird das Spiel als Medium in der Erziehung des Menschen betrachtet [vgl. Jürgensen 2013]. Es fällt unter den sozialpädagogischen Begriff der Medien, wie auch die Kunst, die Musik und das Theater. Wie bereits in Kapitel 3.2 erwähnt, soll zum Spielen angeregt werden, ob in Form von Medienspielen, wie Computer oder Konsole oder mit einem alternativen Angebot, wie das Freie/Bewegungsspiel sollte gut überdacht werden. Zunächst gilt es nämlich wahrzunehmen, wie Kinder Medien erleben und diese in ihrem Spiel integrieren um anschließend, seitens der Pädagogen, die passende Spielform anbieten und umsetzen zu können [vgl. Hoffmann 2003, 287]. Kommunikation, Interaktion und Gruppendynamik sind nicht nur wichtige Bestandteile der Medien sondern auch des Spiels. In beiden Bereichen werden Wahrnehmungsbereiche, seien es die eigenen oder fremde sensibilisiert, soziale Regeln geübt, die Ausdrucksmöglichkeiten erweitert und Interaktionen aktiviert [vgl. Jürgensen 2013]. Das Spiel eignet sich zudem Konflikte zu lösen und um neue Ideen zu kreieren. Daher finden sich spielpädagogische Methoden auch in der Wirtschaft wieder, wo es darum geht kreativ zu denken und im Team zu arbeiten [vgl. Jürgensen 2013.] Im folgenden Kapitel soll das Kinderspiel erklärt werden. Zunächst aus psychologischer Sicht zur Deutung des Spiels. Anschließend steht die Bedeutung des Spiels für die Entwicklung der Kinder im Allgemeinen im Mittelpunkt, welchen Sinn und Zweck es erfüllt und abschließend, wie sich das Spielverhalten speziell im Grundschulalter entwickelt und verändert.

## 5. Das Kinderspiel

### 5.1. Die Psychologie des Kinderspiels

Um an die vorherige Kapitel der Entwicklungspsychologie und Spielpädagogik anzuknüpfen, soll nun zunächst das Kinderspiel aus psychologischer Sicht betrachtet werden, denn das Spiel wird hier als eine der wichtigsten Voraussetzungen für eine gelingende Sozialisation des Menschen gesehen [vgl. Jürgensen 2013]. Drei klassische Theorien von bedeutenden Psychologen begründen das „Warum“ des Spielens wie folgt.

#### Nach Freud

Zu einer älteren Auffassung, die den Sinn des Spielens beschreibt, gehört die Analyse von Sigmund Freud (1856-1939). Er betont die wunscherfüllende Funktion des Spiels [vgl. Grüsser/ Thalemann 2006, 17]. Freud ist der Meinung, dass gespielt wird, um auf indirekte Art und Weise unsere Bedürfnisse und Lüste zu befriedigen [vgl. Kohnstamm 2006, 384]. Im Spiel wird es dem Kind ermöglicht, sich von den alltäglichen Zwängen der Realität zu befreien und gleichzeitig Tabus, wie zum Beispiel Aggressivität, zu brechen (Katharsis). Durch die Unterdrückung unerlaubter Triebwünsche und innerer Konflikte, erlebt das Kind im Spiel eine „Reinigung“, bei der es sich durch das Ausleben dieser Probleme von seinen Ängsten befreit [vgl. Oerter, 4]. Das „Lustprinzip“ ermöglicht es dem Kind seine Fantasien auszuleben und gleichzeitig negative Gefühle zu verarbeiten [vgl. Heidemann, 2012]. Freud ist der Auffassung, dass diese Möglichkeiten des Spiels die Persönlichkeitsentwicklung der Kinder unterstützt [vgl. Kohnstamm 2006, 384]. Ein weiterer wichtiger Aspekt seiner Theorie ist der Mechanismus der Wiederholung. Wenn das Kind bestimmte, nicht verarbeitete Alltagserlebnisse immer und immer wieder im Spiel aufgreift, kann es so zum „Herrscher der Situation“ werden und einer negativen und passiven Erfahrungen zum Beispiel ein positives und aktives Gegenstück beifügen [vgl. Oerter, 4].

#### Nach Wygotski

Der sowjetische Psychologe Lew Semjonowitsch Wygotski (1896-1934) sieht im Spiel der Kinder das Bedürfnis es den Erwachsenen, in Kraft, Arbeit und Geschicklichkeit gleichzutun [vgl. Grüsser/ Thalemann 2006, 17]. Das Kind entwickelt, wenn es spielt, unrealistische Wünsche und kann es kaum abwarten erwachsen zu werden, um diese zu verwirklichen. Nach Wygotskis Auffassung finden die Kinder im Spiel die Lösung, um Illusionen und Wünsche zu realisieren. [vgl. Oerter, 4 f.]. Da sie noch nicht dazu in

der Lage sind, bestimmte Vorhaben und Bedürfnisse aufzuschieben, bietet das Spiel Platz um diesen Spannungszustand abzubauen [vgl. Grüsser/ Thalemann 2006, 17]. Weiter sagt Wygotski, dass sich das Spiel von anderen Arbeiten insofern unterscheidet, als dass es den Kindern nicht bewusst ist, welche Wünsche, wie zum Beispiel stark wie Superman zu sein, sie im Spiel äußern und den Grund für ihr spielendes Verhalten nicht nachvollziehen können [vgl. Oerter, 5]. Nach Wygotskis Meinung, ist das Spiel der Ursprung der Entwicklung [vgl. Oerter, 15].

### **Nach Piaget**

Jean Piaget (1896-1980) gilt unter den modernen Spieltheoretiker als sehr einflussreich [vgl. Heidemann 2012] und weitaus bekannter, als die beiden Anderen [vgl. Oerter, 5]. Er ordnet die Bedeutung des Spiels der Verstandesebene unter [vgl. Kohnstamm 2006, 385]. Er sieht im Spiel einen „Überhang an Assimilation“ (lateinisch *similis* „ähnlich“). Das Kind deutet im Spiel gewisse Gegenstände und Rollen nach seinem Wissen und Bedürfnissen um [vgl. Wicki 2010, 89]. Sobald das Kind anfängt die Umwelt, sich und seinen Vorlieben anzupassen, wehrt es sich gegen den Sozialisationsdruck und dem Zwang der allgemeinen Wirklichkeit [vgl. Oerter, 5]. Vor allem wenn es mit Gegenständen spielt, assimiliert das Kind und benutzt es so wie er es für richtig hält [vgl. Kohnstamm 2006, 385]. Eine weitere Kraft, die auf das Kinderspiel wirkt, ist die Akkommodation (lateinisch *accomodare* „anpassen“). Die Kinder passen ihr Denken an deren Umwelt an, wenn sie zum Beispiel jemanden nachahmen [vgl. Kohnstamm 2006, 385].

Alle drei Entwicklungspsychologen sehen im Spiel den Sinn, Herausforderungen des Alltags zu übernehmen, da den Kindern noch keine anderen Techniken und Möglichkeiten zur Verfügung stehen [vgl. Oerter, 5]. Die Psychologie des Kinderspiels ist ein essenzieller Baustein für die gedeihliche Entwicklung. Probleme, Konflikte können im Spiel ausgeblendet, beziehungsweise verarbeitet werden und es bietet gleichzeitig einen Ort, an dem unrealistische Wünsche erfüllt werden können. Diese, selbst erschaffene Welt gilt es gegen die Anforderungen der Realität zu verteidigen [vgl. Heidemann, 2012]. In der Psychologie des Spiels wird deutlich, dass die Kinder an ihrer eigenen Identität arbeiten und somit das Spiel zum wichtigsten Medium der Selbstgestaltung wird [vgl. Pohl 2006, 30].

Abschließend lassen sich vier spieltheoretische Ansätze benennen:

„Spielen dient der geistigen Entwicklung. Spielen dient dem Gebrauch aller gereiften Funktionen. Spielen dient dem Einüben sozialer Fertigkeiten. Spielen dient dem Hineinfinden in die herrschende Kultur“ [Kohnstamm 2006, 385].

## 5.2 Bedeutung des Spiels

„Spiel ist die Grundlage der Entwicklung einer gesunden Persönlichkeit. Es ist Grundbedürfnis des Kindes. Bei Unterdrückung könnte das Kind Schaden an der Seele nehmen, was sich im späteren Leben auswirkt.“ [Schöbe 2008]

Nicht nur in der Entwicklungspsychologie hat das Kinderspiel einen wichtigen Stellenwert. Allgemein wird dem Spiel der Kinder eine wichtige Rolle zu Teil. Im folgenden Kapitel soll nun die Bedeutung und Wichtigkeit des kindlichen Spiels dargestellt werden und wie es die Entwicklung beeinflusst. Zu Erwähnen ist, dass es sich bei folgenden Begründungen meist um das zweckfreie Spiel an sich handelt. Das Spielen mit elektronischen Medien basiert zwar auf dem Grundgedanken des Spiels, hat aber zudem noch weitere Motivationsgründe, welche zu einem späteren Zeitpunkt der Arbeit beleuchtet werden.

### 5.2.1 Merkmale des Spiels

Spielen ist ein fester Bestandteil jedes Kinderalltags. Es ermöglicht ihnen seelische, geistige und körperliche Kompetenzen zu entwickeln und auszuleben [vgl. kindergesundheit-info\_warum\_spielen]. Desweiteren ist Spielen ein Grundbedürfnis aller Kinder und der kindliche Zugang zur Welt [vgl. kindergesundheit-info\_spielen\_ist\_gesund].

Kinder verfolgen im Spiel kein bestimmtes Ziel, die Tätigkeit an sich ist ausschlaggebend, um das Spiel als solches bezeichnen zu können, müssen Kinder in gewissem Maße aktiv sein. Zwei weitere Merkmale des Spiels sind die Freiwilligkeit und die Freude am Tun. Solange ein Kind Lust am Spiel hat und dies von sich aus tut, ohne dass ein Erwachsener es dazu anregt, wird gespielt [vgl. Kohnstamm 2006, 381]. Schlussendlich sucht sich das Kind auch die Mittel zum Spielen selbst aus, schafft die dazugehörigen Bedingungen und führt Selbstgespräche [vgl. Schöbe 2008].

### 5.2.2. Nutzen des Spiels

In erster Linie ermöglicht das Spiel dem Kind, dass es die Welt besser verstehen kann. Auch sein Konzentrationsvermögen verbessert sich maßgeblich, was vor allem entscheidend für den Schuleintritt ist. Das Kind lernt im Spiel mit anderen Kinder und auch Erwachsenen zu kommunizieren und zu wirken. Neugier, Kreativität, Phantasie und Spontaneität werden geschult und die Fähigkeit zur Lösung von Problemen wird gestärkt [vgl. Auerbach 2001, 24].



Wichtig ist auch, dass das Kind im Spiel Stolz und Selbstvertrauen entwickelt aber auch Grenzen erlebt, bei denen klar wird, dass manche Dinge nicht direkt gelingen und man Hilfe benötigt [vgl. kindergesundheit-info\_spielen ist gesund].

Sie lernen sich an Regeln zu halten und mit Misserfolgen umzugehen. Desweiteren, und das ist ein sehr wichtiger Bestandteil des Spielens, erwerben Kinder im Spiel Wissen und sie sind sich auch nach und nach darüber im Klaren wie man sich dieses aneignet [vgl. kindergesundheit-info\_spielen ist Förderung]. Kinder lernen im Spiel Vergleiche zu ziehen. Sie erkennen Gemeinsamkeiten und Unterschiede zwischen einzelnen Personen und Ereignissen, können Verbindungen zwischen Dingen herstellen, kombinieren und koordinieren. Analysen von Zuständen, Dingen und Personen vorzunehmen um diesen anschließend Zuwendung, Interesse und Aufmerksamkeit schenken zu können, ist eine weitere Leistung des Spiels. Ein letzter, aber nicht zu vergessender Aspekt ist, dass Kinder, wenn sie spielen, eine strukturierte Vorgehensweise entwickeln und diese auch umsetzen. Dies lässt sie für spätere Anforderungen des Lebens, zum Beispiel beim Lernen, vorbereitet sein [vgl. Krenz\_Kindergartenpädagogik].

### **5.2.3 Voraussetzungen für das Spiel**

Um Kindern das Spielen in erster Linie zu ermöglichen und auch reizvoll nahezubringen gibt es einige Punkte, die erfüllt werden müssen. Im Folgenden werden die wichtigsten Aspekte kurz dargestellt.

#### **Spielräume**

Kinder benötigen zum Spielen nicht nur räumliche sondern auch personale Spielbedingungen. So können sie das Spielen als besondere Form des Ausdrucks erleben [vgl. Krenz, 2006, 413]. Ob im Freien oder zu Hause, alle Spielräume haben einen Charakter und Besonderheiten, die es zu entdecken gilt. Kinder sollten daher die Möglichkeit haben, diese zu nutzen um sich ein Bild von der Vielfalt machen zu können [vgl. Krenz\_Kindergartenpädagogik].

#### **Zeit und Ruhe**

Viele Kinder haben bereits in der Grundschulzeit einen vollen Terminkalender. Reit- oder Ballettunterricht, Fußballtraining, Freunde treffen, Lernen usw. Zum Spielen bleibt da oft keine oder nur wenig Zeit. Doch genau dieser Faktor ist wichtig, um voll und ganz im Spiel aufzugehen. Mit Zeit und Muße, können Kinder während des Spielens in

eine Art Meditation verfallen, bei der sie sich zum einen entspannen und zum anderen konzentrieren können [vgl. Siegert 2013, 34]. Das Kind braucht diese Ruhe um sich wohl zu fühlen. Störungen von außen stören ihren Spielaufbau, Einstieg- Hauptphase- Abschluss und bringen diese Struktur durcheinander [vgl. Krenz\_Kindergartenpädagogik].

### **Entscheidungsfreiheit und Anteilnahme**

Wie bereits in Kapitel 4.2.1 erwähnt, ist es wichtig, dass Kinder selbst entscheiden dürfen, was, wann und wie lange sie spielen (im Bezug auf das freie Spiel). Das Spiel erhält auch nur dann einen Reiz, wenn es motivierend auf das Kind wirkt [vgl. Krenz\_Kindergartenpädagogik]. Dennoch heißt dies nicht, dass man die Kinder vollkommen alleine mit ihrem Spieltrieb lassen sollte. Ab und an sind Ermutigungen, Interesse und Aufmerksamkeit seitens der Bezugsperson von Nöten, denn so wird die kindliche Kreativität zusätzlich animiert und sie fühlen sich und ihr „Werk“ wertgeschätzt. Anregungen um in ein Spiel hineinzufinden, wie zum Beispiel: „Wolltest du nicht noch Bello sein Futter geben?“ sind genauso wichtig, wie kleine Anstöße um ein Kind aus einer „Sackgasse“ des Spiels herauszuhelfen [vgl. kindergesundheit-info\_was Kinder zum Spielen brauchen].

### **Spielgefährten**

Wenn Kinder zusammen spielen erleben sie eine ganz besondere Nähe und dies schafft Vertrauen. Ob zu zweit oder in der Gruppe, beim gemeinsamen Spielen lernen sie sich selbst und ihr Verhalten gegenüber anderen besser kennen. Sie müssen sich in andere hineinversetzen und auch mal nachgeben. Auch im Umgang mit älteren bzw. jüngeren Kindern können Kinder ihre Verantwortung und Achtung füreinander schulen. Eine weitere gute Eigenschaft des gemeinsamen Spiels ist, dass Kinder meistens echt und ungezwungen miteinander umgehen. Sie unterscheiden im Spiel nicht zwischen „normal“ und „unnormal“ sondern sind neugierig aufeinander und machen die Erfahrung, dass Jeder ein guter Spielpartner sein kann. Auch die Eltern sind beliebte Mitspieler. Wenn diese aktiv mitspielen, wird das Spiel für viele Kinder interessanter [vgl. Krenz 2006, 412]. Man erlebt zusammen etwas und kann seine Freude miteinander teilen. [vgl. kindergesundheit-info\_zusammen spielen]. Um seine sozialen Kompetenzen im Spiel zu erweitern, sind die Spielimpulse der Mitspieler/innen ausschlaggebend dafür, dass sich das Kind mit neuen Situationen auseinander setzen kann [vgl. Krenz\_Kindergartenpädagogik].

### **Spielzeug**

Jedes Kind hat und braucht Spielzeug. Dabei geht es aber in erster Linie nicht darum bereits fertige Spielsachen zur Verfügung zu stellen, sondern Materialien, welche entgegen ihrer eigentlichen Bestimmung zweckentfremdet und verändert werden können. Sie machen das Kind neugierig und regen die Fantasie an, wobei das klassische Spiel nicht verwechselt werden sollte mit PC-Spielen, welche eher eine Beschäftigung darstellen [vgl. Krenz\_Kindergartenpädagogik]. Zu viel Spielzeug ist allerdings auch keine gute Lösung, da dies das Kind überfordern und irritieren kann. Es ist schnell abgelenkt, verliert die Konzentration und somit die Lust am Spielen. [vgl. kindergesundheit-info\_was Kinder zum Spielen brauchen].

#### **5.2.4 Ziele des Spiels**

„Spielende Kinder spielen eben nicht nur einfach mit ihren Spielgegenständen (z.B. Spielzeug), sie spielen auch mit den eigenen Spielzielen, und damit spielen sie mit dem Spiel selbst.“ [ , 2008, 235]

Die Frage nach dem eigentlichen Ziel des Spiels lässt sich somit nur schwer beantworten, da ein Charakteristikum des Spiels ist, dass es kein Ziel hat und somit das Ziel im Spielen an sich liegt. Da sich das Kind des Zwecks des Spielens nicht bewusst ist, lässt es sich einfach vom Spaß an der Sache mitreißen und dient so seiner Entwicklung [vgl. Kohnstamm 2006, 382 f.]. Im Spiel darf es nicht um ein bestimmtes Ergebnis gehen oder eine Notwendigkeit geben für irgendetwas. Desweiteren muss es konsequenzfrei sein. Der Förder- oder Schulungsgedanke steht eher im Hintergrund des Spiels. Es sollte möglichst nicht funktionalisiert werden [vgl. Krenz 2006, 412]. Nichtsdestotrotz hat das Spiel einen sehr wichtigen Nutzen, für das Hier und Jetzt und für die Zukunft des Kindes [vgl. Kohnstamm 2006, 389]. Zusammenfassend lässt sich sagen, dass das Spiel zwar meist zweckfrei aber dennoch sinnvoll ist.

### **5.3 Meilensteine des Spielverhaltens der sechs- Zehnjährigen nach Auerbach**

Um später die Potenziale von konventionellem und digitalem Spiel zur sozialen Kompetenzoptimierung zu beleuchten, werden nun die Merkmale des Spielens, die Kinder in der Grundschule allgemein aufweisen, erwähnt.

**Die Sechsjährigen**

Mit Eintritt in die Grundschule lernt das Kind den Wettbewerb aber auch die Zusammenarbeit beziehungsweise das Zusammenspiel kennen. Es liebt den Wettstreit und das oftmals chaotische Gruppenspiel. Aktivitäten wie Fahrrad fahren, Klettern und Turnübungen, sowie feinmotorische Aufgaben (malen, puzzeln, flechten usw.) stehen im Mittelpunkt.

**Die Siebenjährigen**

Nachdem sich die Kinder nun an den Schulalltag gewöhnt haben, stehen „aktive Spiele“, sowohl Draußen wie auch Drinnen, weit oben auf der Beliebtheitsskala der Erst- und Zweitklässler. In einer Gruppe mit drei bis vier Gleichgeschlechtlichen spielt das siebenjährige Kind gern und zeigt sich zunehmend kooperationsbereit, wenngleich es oft nicht sehr rollenbewusst auftritt. Beim Spielen an der frischen Luft wechselt es zwischen aktiven und eher ruhigen Phasen. Ein weiteres Merkmal ist, dass die Kinder in diesem Alter realistische Spiele den fantasievollen Spielen vorziehen, dennoch interessiert sie sich für das Verhältnis von Realität und Fantasie, zum Beispiel bei Zauberkunststücken. Siebenjährige spielen zudem öfters mal alleine. Sie mögen Theaterspiele und Angriffs- und Verteidigungsspiele (Cowboy und Indianer).

**Die Achtjährigen**

Berechnung, Siegeswillen und Strategie bestimmen das Spielverhalten der Achtjährigen. Dadurch ist es ihnen auch möglich, sich mit einer längeren Aufmerksamkeitsspanne dem Spiel zu widmen. Oftmals gehen die Kinder in diesem Alter auch ein zu hohes Risiko ein, was die Gestaltung ihrer Spielaktivitäten angeht und überschätzen ihre Fähigkeiten, vor allem im Bezug auf ihre motorischen Fähigkeiten. Hierbei kann es dann zu Fehlern und Enttäuschungen kommen. Nach zwei Jahren in der Grundschule sind die Kinder auch sehr wählerisch was ihre Freunde und Spielkameraden angeht. Sie interessieren sich für den spielerischen Wettstreit, sind kooperativ aber tendieren zu einer gewissen Streitlust, sobald eine Aufsichtsperson fehlt.

**Die Neunjährigen**

Diese Phase des Spielens ist sehr kreativ. Aktivitäten wie malen oder werken sind für die Kinder in diesem Alter wichtig. Sport, Spiele an der freien Luft und Gesellschaftsspiele gewinnen an Bedeutung.

Das Kind wünscht sich funktionierende Beziehungen zu seinen Mitmenschen, schließt sich Cliquen und Jugendorganisationen an und umgibt sich gerne mit seinen Freunden und Spielkameraden. Im Spiel zeigen die Neunjährigen zunehmend Systematik.

### **Die Zehnjährigen**

Die Kinder sind nun sehr aktiv und treiben gerne Sport. In dieser Phase ist es auch sehr wichtig, dass sie lernen Sachen zu Ende zu bringen um in Zukunft selbst die Kontrolle von der Planung bis zum Ergebnis zu übernehmen. Bau- und Werkzeugkasten werden auch gerne gebraucht. Wichtig bleibt noch zu sagen, dass Spiele aus der frühen Kindheit weiterhin präsent sind, jedoch in abgewandter Form und souveräner. Das Fernsehen, als Medium an sich, spielt in diesem Alter nun auch das erste Mal eine Rolle, von dessen Programm die Kinder nun schon Einiges mitbekommen. [vgl. Auerbach 2001, 181 ff. , 211, 214, 219, 227, 230, 254, 256]

Es lässt sich feststellen, dass Kinder in der Grundschule mehr und mehr lernen sich an Regeln zu halten, so auch im Spiel, denn diese steuern das soziale Zusammenleben und die Regeln, die im Spiel erlebt werden, können auf andere Situationen übertragen werden. Kinder wachsen so spielerisch in die Gesamtgesellschaft hinein. Die emotionale Entwicklung im sozialen Bereich wird maßgeblich gefördert [vgl. Hirler 2004, 49].

In den letzten Kapiteln wurde nun weitestgehend von Spielen im Allgemeinen gesprochen. In den beiden folgenden Kapiteln wird nun zum einen das klassisch konventionelle Spiel und dessen Formen vorgestellt. Die Potenziale und Erfolgsfaktoren für die soziale Kompetenzentwicklung der sechs- zehn Jährigen stehen im Mittelpunkt der Analyse. Kinder lernen mit Eintritt in die Grundschule aber auch die digitale Medienwelt besser kennen und lieben. Hierzu gibt es verschiedene Motivationsgründe und Auswirkungen, die die soziale Entwicklung der Kinder beeinflusst. Diese gilt es im anschließenden Kapitel zu erläutern.

## 6. Das konventionelle Spiel

### 6.1 Definition

Das Wort „konventionell“ beschreibt eine nicht formal festgeschriebene Regel, die den gesellschaftlichen Ansprüchen entspricht. Synonyme sind „herkömmlich“, „etabliert“ und „klassisch“ [vgl. DUDEN\_online\_konventionell]. Um das Wort auf das Spiel zu übertragen, kann man zum einen vom freien Regel- und Rollenspiel, ohne zusätzliches Material und zum anderen von traditionellen Formen des Spiels, wie dem Gesellschaftsbrettspiel und dem Spielen mit Spielzeug. Der Computer und die Spielkonsole sind somit keine konventionellen Spiele.

Obwohl die Kinder mit Eintritt in die Grundschule immer mehr an Technik und digitalen Spielen interessiert sind, lassen sich dennoch einige konventionelle Spielformen beschreiben, die der sozialen und emotionalen Entwicklung des Kindes vor allem positiv entgegen kommen. Da alle nun folgenden Spiele unter die Kategorie der konventionell, klassischen Spiele fallen, lässt sich ihre Notwendigkeit und Stellenwert für die soziale Kompetenzentwicklung begründen. Diese Formen des Spiels haben sich bewährt und fest in der Spielpädagogik etabliert.

### 6.2 Grundlage- Das freie Spiel

Das freie Spiel findet man zumeist zwar im Kindergarten und bedeutet, dass Kinder ohne Anleitung eines Erziehers spielen. Diese Form des Spiels kann man nicht ersetzen. Die Kinder wählen die benötigten Materialien selbst aus, oftmals werden hierzu auch keinerlei Gegenstände benötigt, sondern es wird in und mit der Natur oder Spielgefährten gespielt [vgl. Pausewang\_ gutes Freispiel]. Wichtigste Voraussetzung für das freie Spiel ist eine gut entwickelte „Spielfähigkeit“, denn wer nicht fähig ist selbst zu entscheiden, was mit der freien Zeit sinnvoll anzufangen ist, ist schnell überfordert. Dann kann es zu unsozialem Verhalten gegenüber anderen kommen und diese Kinder fühlen sich dazu angeregt motorisch sehr aktiv zu werden. Ansonsten wird die freie Zeit des Spielens genutzt um eigene Spielideen umzusetzen, selbstständige Spielhandlungen zu entwickeln, ausgewählte Materialien in den Spielablauf mit einzubeziehen und die daraus folgenden Erlebnisse zu genießen [vgl. Krenz\_Beruf des Kindes\_Kinderkrippepädagogik]. Bettina Peetz, Geschäftsführerin von Jako-O sagt: „Gerade beim freien Spiel und bei alltäglichen Erlebnissen und Entdeckungen lernen Kinder auf ihre eigene Weise unglaublich viele wichtige und grundlegende Dinge.“ [Peetz 2012, 31].

### 6.2.1 Beitrag zur sozialen Kompetenzentwicklung

Die freie Zeit des Spiels kann man als Grundlage aller konventioneller Spielformen betrachten, denn währenddessen wird entschieden, für welche weiterführende Form des Spiels die Kinder sich entscheiden. Im freien Spiel lernen sie nicht nur sich selbst sondern auch die Bedürfnisse ihrer Spielgefährten besser kennen, was die sozialen Fähigkeiten des Kindes stärkt. Im Freispiel setzen sich die Kinder neugierig mit Peers, Kinder gleichen Alters, auseinander [vgl. Pausewang\_gutes Freispiel]. Die wichtigste Aufgabe im freien Spiel ist, dass die Kinder flexibel und klug auf unvorhersehbare Situationen reagieren lernen und sich neuen Herausforderungen angemessen und kreativ annähern [vgl. Perras\_ Üben?\_ Kindergartenpädagogik]. Negative Aspekte kann man dem freien Spiel nur insofern zuordnen, als dass es auch hier gewisse Regeln gibt, wie zum Beispiel das Aufräumen nach dem Spielen, oder dass der zeitliche Rahmen von Erwachsenen festgelegt wird [vgl. Pausewang\_gutes Freispiel].

Ab dem Grundschulalter fangen die Kinder an, ihr eigenes Denken intensiver in das Spiel mit einzubeziehen. Von nun an wird planvoller, ausdauernder und zielgerichteter gespielt. Auch der soziale Aspekt lässt sich zunehmend im Spiel erkennen. Mitspieler für das Zusammenspiel sind wichtig für das Kind und dies erfordert ausgereifte soziale Kompetenzen [vgl. Pohl 2006, 35]. Die nun folgenden drei Formen des konventionellen Spiels wurden deshalb ausgewählt, da sie einen sozialen und emotionalen Mehrwert für die Entwicklung der sechs- zehn Jährigen haben.

### 6.3 Das Rollenspiel

Das generelle Rollenspiel beginnt im Alter von drei bis vier Jahren mit Klassikern wie „einkaufen“, oder Vater-Mutter-Kind Spielen [vgl. Wicki 2010, 89]. Im Rollenspiel schlüpft das Kind in die Rolle eines Anderen und ahmt dessen Verhaltensweisen nach und sucht so nach Konfliktlösungen [vgl. Bechstein\_Spielentwicklung, 11]. Bei einem Rollenspiel kann das Kind entweder alleine oder gemeinsam mit Anderen spielen [vgl. Kohnstamm 2001, 401]. Im Rollenspiel wird die kulturelle Integration des Kindes deutlich, da es das nachspielt was in seiner Umgebung passiert [vgl. Kohnstamm 2001, 400].

Im Rollenspiel beziehen sich die Kinder auf Dinge, die nicht vorhanden sind, zum Beispiel ein Ungeheuer. Handlungen und Gegenständen werden symbolische Bedeutungen zugesprochen. „Essen ist fertig!“, Baby füttern.

Die Sprechweise wird an die Mitspieler angepasst. Im erweiterten Rollenspiel bedarf es ebenfalls eines strukturierten Sprachgebrauchs [vgl. Kohnstamm 2001, 401].

### **6.3.1 erweitertes Rollenspiel**

Mit der Weiterentwicklung des Sozial- und Sprechverhaltens können die Kinder nicht nur ihren Spielraum, sondern auch andere Kinder immer mehr in ihr Rollenspiel mit einbeziehen [vgl. Bechstein\_Spielentwicklung]. Das Spiel kann von nun an geplant werden und unterschiedliche Handlungsstränge kristallisieren sich heraus [vgl. kindergesundheit-info\_Rollenspiele].

#### **Komplexes Sozialspiel**

Wenn Kinder zum Beispiel in Erwachsenenrollen schlüpfen, spricht man vom sozialen Rollenspiel. Die Kinder sind fasziniert von dem, was ihnen noch nicht erlaubt ist, wie zum Beispiel Auto fahren und spielen daher diese Szenarien nach, um im Spiel die Macht dieser Funktionen zu erleben [vgl. Pohl 2006, 97]. Ab einem gewissen Zeitpunkt kann das Kind mit beliebigen Rollen experimentieren. Es ist dazu in der Lage dargestellte Figuren wiederum in andere Rollen schlüpfen zu lassen. „Ich bin der Bäcker und backe selbst das Brot.“ Beim Sozialspiel müssen sich die Kinder auch darüber im Klaren sein, welche Wünsche und Gefühle zu ihrer Figur gehören. [vgl. Kohnstamm 2001, 401 f.] Auch die Gegenstände, die nun benutzt werden, werden immer realitätsgetreuer [vgl. Krenz\_Beruf des Kindes]. Das Sozialspiel ist zudem eine gute Form um das Sprachvermögen der Kinder zu optimieren [vgl. Pohl 2006, 98]. Zusammen mit anderen Kinder wird der Spielablauf besprochen und abgewogen wer in welcher Form mitspielt und wer nicht [vgl. kindergesundheit-info\_Rollenspiele]. Hierfür ist der Einsatz von Sprache und Metakommunikation von Nöten.

#### **Faktor Sprache**

„Vor allem der Erwerb der Sprache eröffnet die Möglichkeit zum Rollenspiel. Umgekehrt bietet das Rollenspiel ein nicht zu unterschätzendes Übungsfeld für die Sprache“ [Kohnstamm 2001, 404]. Das miteinander Sprechen und Verhandeln sind wesentliche Merkmale des sozialen Rollenspiels. Bei den Vorbereitungen zum Rollenspiel wird ausführlicher argumentiert als währenddessen.



Mit dem Eintritt in die Grundschule lernen die Kinder lesen und schreiben, ihr Wortschatz entwickelt sich weiter und so auch das Rollenspiel. Während des Rollenspiels fassen Kinder das Geschehene immer mal wieder kurz zusammen, meist im Konjunktiv [vgl. Kohnstamm 2001, 405].

Beim komplexen Rollenspiel kommt die sogenannte Metakommunikation zum Einsatz. (Erklärung Duden ONLINE Metakommunikation: Kommunikation über einzelne Ausdrücke, Aussagen oder die Kommunikation selbst)

Wichtige Formen der Metakommunikation sind:

<u>Ausagieren:</u> Die Spielhandlung selbst teilt mit was gespielt wird.
<u>Versteckte Kommunikation:</u> Ohne auf eine Vereinbarung zu verweisen, wird sie bewusst im Spiel hervorgehoben und den Spielgefährten zum Mitspielen veranlasst. „ <i>Sie sind zum Einkaufen hier, oder?</i> “
<u>Unterstreichen:</u> Eine bestimmte Handlung wird verbal kommentiert. „ <i>Ich wiege Ihnen jetzt die Äpfel.</i> “
<u>Geschichten erzählen:</u> Eine Handlung wird eher erzählt, als gespielt. „ <i>Ich fahre jetzt mit dem Zug nach Hause.</i> “ (läuft in ein anderes Zimmer)
<u>Vorsagen:</u> Jemand bricht aus der Spielhandlung aus und teilt etwas mit, was nun zu tun ist. „ <i>Du würdest mich jetzt besuchen.</i> “
<u>Implizite Spielgestaltung:</u> Die Spieler äußern sich zum Spielrahmen, wobei kein eindeutiges Spiel vereinbart wird.
<u>Explizite Spielgestaltung:</u> Hier werden ganz direkte Vorschläge gemacht. „ <i>Wir tun jetzt so, als wären wir am Strand.</i> “

Abbildung 2: Metakommunikation (Quelle: eigene Darstellung nach Oerter, 12 ff.)

Mit der Zunahme der Komplexität des Rollenspiels steigen auch die Ansprüche an die sozialen und emotionalen Kompetenzen [vgl. Krenz\_Beruf des Kindes].

### 6.3.2 soziale Bedeutung

Im Rollenspiel lernen die Kinder verschiedenen Standpunkte kennen und sich in Andere hineinzuversetzen. Die Kinder hinterfragen im Rollenspiel viele Situationen: „Was macht der Andere da?“ wird „Wie geht es dem Anderen gerade?“ oder „Wie bin ich eigentlich?“ [vgl. Bechstein\_Spielentwicklung, 11]. Darüber hinaus können die Kinder eigenen Ängste und Wünsche verarbeiten. Es lernt sich an Regeln zu halten und gleichzeitig seinen Standpunkt und Ideen in das Spiel mit einzubringen, was sich vor allem mit Beginn der Schulzeit als sehr förderlich erweist.

Toleranz und Rücksicht sind weitere positive Merkmale des Rollenspiels. Die Sprach- sowie Planungsfähigkeit wird geschult und das Kind kann seiner Kreativität und Fantasie freien Lauf lassen [vgl. Schmelz\_Rollenspiel\_Elternwissen].

### 6.4 Das Regelspiel

Laut Bechstein ist das Regelspiel die „höchste Spielentwicklungsstufe“ und gleichzeitig eine Kernelement in Zweckgemeinschaften, wie dem Kindergarten aber vor allem der Schule [vgl. Bechstein\_Spielentwicklung, 12]. Wenn man von Regeln spricht, meint man damit, dass es sich um Absprachen handelt, die zwischen zwei oder mehreren Menschen getroffen werden und anschließend einzuhalten sind. Somit kann man das Regelspiel auch als ein soziales Spiel bezeichnen. Spiele dieser Form fördern die soziale Kompetenzentwicklung [vgl. Kohnstamm 2006, 405]. Regelspiele, insbesondere soziale Regelspiele zeichnen sich durch einen gewissen Wettkampfcharakter aus und ihre Struktur ist nach einem festgelegte Ablauf angelegt [vgl. Krenz\_Beruf des Kindes]. Im Regelspiel müssen alle beteiligten miteinander kommunizieren können und Verständnis für die Regeln aufbringen. Diesbezüglich kann man erst bei Kindern ab dem fünften Lebensjahr von einem „richtigen“ Regelspiel sprechen. Die Frage nach dem „wie wird gespielt“ steht im Mittelpunkt. Dadurch, dass die Einhaltung der Regel genau beobachtet wird, Regelverstöße diskutiert werden und eventuell der Modus neu formuliert wird, kommt es des Öfteren zu Streit oder Unterbrechungen. Alle Mitspieler im Regelspiel bilden ein soziales Komplex, in dem sie auf gegenseitige Verständigung angewiesen sind [vgl. Bechstein\_Regelspiel, 36].

#### 6.4.1 Besonderheit des Regelspiels im Sinne des Spielbegriffs

Zwei Merkmale des Spiels, zum einen von Piaget beschrieben und im allgemeinen Sinne, werden im Regelspiel in Frage gestellt. Zunächst passt sich das Kind hierbei immer mehr seiner Umwelt an, oftmals ohne eigene Impulse geben zu können (Piaget-Akkommodation) und zum anderen steht das Gewinnen beziehungsweise Verlieren nach und nach im Mittelpunkt. Das Spiel bekommt somit ein Ziel, das Gewinnen und findet nicht mehr nur „um des Spielens Willen“ statt. In wie weit man aber beim Regelspiel von einem „klassischen“ Spiel sprechen kann, hängt vom Spiel selbst ab und von den individuellen Unterschieden zwischen den Kindern. Manche empfinden es als sehr wichtig im Spiel zu gewinnen, andere erfreuen sich mehr am gemeinsamen Tun. Laut Piaget sei soziales Spielen auch erst ab etwa sieben Jahren möglich. [vgl. Kohnstam 2006, 406 f.]

#### Beispiel „Verstecken“

Eines der beliebtesten Regelspiele ist das „Verstecken spielen“. Ein Merkmal dieses Spiels ist, dass die Regeln an die jeweiligen Spielkameraden angepasst und neu formuliert werden können. Dieses Spiel verleiht dem Leben der Kinder Sinn und Würde, denn sie erfahren was es heißt vermisst zu werden, dass jemand nach ihnen sucht und sie, obwohl man sie nicht sehen kann, nicht vergessen werden. Das Kind steht somit im Mittelpunkt und ohne es könnte das Spiel nicht stattfinden [vgl. Pohl 2006, 93].

#### 6.4.2 Beitrag zur sozialen Kompetenzentwicklung

Im Grundschulalter, zwischen sechs und zehn Jahren nehmen die Regelspiele bei Kindern zu. Das kann natürlich daran liegen, dass ihr Alltag von nun an auch aus vielen Regeln besteht. Die Kinder verbessern ihr Verständnis für komplexere Regeln. Sie siegen mit zunehmendem Alter über gewisse Handlungsimpulse. In einer Gruppe wird sich zum Beispiel eine Aktion ausgedacht, die von einer Erzieherin erraten werden muss. Jüngere Kinder haben das Bedürfnis sofort die Lösung mitzuteilen, wohingegen ältere Kinder, ab sechs, sich an die Regeln halten und diese als eine Art Verpflichtung ansehen [vgl. Oerter, 14]. Wenn Regeln aufgestellt werden, werden bestimmte Möglichkeiten zwar begrenzt, doch die Freiheit der einzelnen Spieler wird so klarer definiert. Im Regelspiel lernen die Kinder die Notwendigkeit von Regeln im sozialen zusammen leben mit anderen.

Verantwortung und Selbstbeherrschung werden gefördert. Stärken und Schwächen werden in einer Gruppe so eingesetzt, dass sie dieser gerecht werden [vgl. Bechstein\_Regelspiel, 37].

### **6.5 Das „Spielzeug-Spiel“**

„Als Spielzeug kann man alle Gegenstände der kindlichen Umwelt bezeichnen, die das Kind zu Bestandteilen seiner Spielhandlung macht, denn von da an haben diese Gegenstände einen besonderen spielerischen Erlebenswert, Verhaltenswert und Erfahrungswert.“ [Mogel 2008, 113]. Spielzeug hat einen bedeutenden Einfluss auf die Persönlichkeitsentwicklung des Kindes. Generell muss zunächst auch erwähnt werden, dass, wenn ein Kind mit Gegenständen, wie zum Beispiel Steine und Hölzer spielt, auch ein „Spielzeug“ gemeint sein kann [vgl. Mogel 2008, 113]. Für das Thema dieser Arbeit jedoch, sollen nun zwei Beispiele des „klassischen, haptischen“ Spielzeugs kurz vorgestellt werden und deren Einfluss auf die soziale Kompetenzentwicklung- das Brett- und Gesellschaftsspiel und das Puppenspiel. Viele Spielzeuge lassen sich auch, in die bereits erwähnten Rollen- und Regelspiele integrieren und erhalten so einen Mehrwert für die Kinder und ihr Spiel.

#### **Beispiel Brett- und Gesellschaftsspiele**

Da Kinder ab dem Grundschulalter in der Lage sind Regeln zu lernen und diese auch anwenden können, hat die Kategorie der „Brett- und Gesellschaftsspiele“ einen besonderen Stellenwert im Leben der sechs- zehn Jährigen. Bei diesen Spielen lernen die Kinder einen positiven Umgang mit Niederlagen. Im Allgemeinen lassen sich bei Gesellschaftsspielen viele Parallelen zum wirklichen Leben ziehen. Wettbewerbscharakter und Kampfgeist steht in direkter Verbindung mit dieser Form des Spielens [vgl. Auerbach 2001, 198]. Brett- und Gesellschaftsspiele eignen sich gut dafür Kommunikationsfähigkeiten wie soziale Beziehungen zu fördern [vgl. Grünebaum 2007, 51]. Brettspiele und Kartenspiele sind Mischformen, die das klassische Regel-Strategiespiel mit einem Glücks- und Spielzeugspiel verbinden [vgl. Oerter, 14].

Brettspiele werden von Kindern gern gespielt, da diese auch oft von Erwachsenen verwendet werden und dem Kind somit ein Zugehörigkeitsgefühl vermitteln. Beispiele wie „Monopoly“, oder „Mensch ärgere dich nicht“ schulen das Kind in seinem rücksichtsvollen Verhalten, wenn es gewinnt und andererseits mit dem Verlieren kompetent und beherrscht umzugehen [vgl. Grünebaum 2007, 24].

Da Kinder aber schnell die Lust an Brett- und Gesellschaftsspielen verlieren, wenn lehrhafte Aspekte im Vordergrund stehen, sind vor allem die Spiele empfehlenswert, welche Spannung, Spaß und Gemeinschaftssinn groß schreiben [vgl. Auerbach 2001, 198].

### **Beispiel Puppenspiel**

Die Puppe, beziehungsweise entsprechende Plüschtiere, sind das wichtigste und älteste Spielzeug der Kinder [vgl. Pohl 2006, 67]. Zwischen fünf und acht Jahren wächst das Interesse an Puppen und Puppenstuben, besonders bei den Mädchen. Aber auch Jungen finden Spielfiguren, wie zum Beispiel Fantasiefiguren oder Tiernachbildungen interessant [vgl. Auerbach 2001, 192]. Auch ältere Kinder schätzen das Puppenspiel und nicht selten sind diese beliebte Sammel-Objekte [vgl. Auerbach 2001, 241]. Doch was macht die Puppe so anziehend für Kinder? Wie begleitet sie die Entwicklung, insbesondere im sozial- emotionalen Bereich? Sie ist in erster Linie ein Abbild des Menschen und stellt einen menschlichen Lebensaspekt dar. Eine Puppe kann alles sein: die Babypuppe, eine Hexe, Drache oder ein Handpuppenspiel. Von Fürsorge bis zu Macht- viele Merkmale menschlicher Verhaltensweisen werden im Puppenspiel ausprobiert. Für viele Kinder ist die Puppe ein Wesen, zu dem eine enge Bindung aufgebaut und gepflegt wird. Mit einer Puppe können die Kinder ihre Umgebung und die darin stattfindenden Beziehungen nachempfinden. [vgl. Pohl 2006, 59 ff.]. Puppen treten als Mischform zwischen Spielzeug- und Rollenspiel auf.

## 7. Das digitale Spiel

In diesem Kapitel wird der Einfluss der sogenannten „Neuen Medien“ auf die soziale Kompetenzentwicklung der Grundschüler dargestellt. Welche Vorteile und Potenziale bringen Computer- und Konsolenspiele mit sich, in wie weit kann das Internet die Persönlichkeit der Kinder und ihr Umgang mit Anderen und sich selbst beeinflussen? Welchen Stellenwert haben smartphones und tablets bei den sechs- Zehnjährigen? Was tragen diese Geräte und ihre jeweiligen Spiel- und Freizeitangebote zur Optimierung der sozialen Entwicklung bei? Im Folgenden werden diese Fragen diskutiert. Wichtig für dieses Kapitel ist, dass die Alterseingrenzung, auf Grund von forschungsbedingten Aspekten, auf Kinder bis 13 Jahren ausgeweitet wird.

### 7.1 Das Videospiel

Computer- und Konsolenspiele sind ein Mischform aus der Kategorie Spiel und Medien [vgl. Salisch, Kristen, Oppl 2007, 35]. Computerspiele sind für den Computer ausgelegt und Konsolen beziehungsweise Videospiele werden in Verbindung mit einem speziellen Gerät, welches an den Fernseher angeschlossen wird und nur für diesen Spielzwecke entwickelt wurde [vgl. Hoffmann 2003, 289]. Jeder kennt und besitzt mehrere von ihnen. Doch was genau macht diese Bildschirmspiele so reizvoll und unwiderstehlich für viele Kinder?

#### 7.1.1 Fakten zur Computernutzung der sechs – 13 Jährigen

Je älter Kinder werden, umso mehr nutzen sie den Computer. In neun von zehn Haushalten, in denen sechs – bis 13 Jährigen leben, befindet sich ein Computer. Ein Drittel dieser Altersgruppe benutzt den Computer fast jeden Tag, die Hälfte immerhin ein oder mehrmals die Woche [Neuß 2012, 86]. In erster Linie wird der Computer für diverse Spiele genutzt, aber auch im Zusammenspiel mit Anderen kommt er häufig zum Einsatz [vgl. Neuß 2012, 87].

#### 7.1.2 Reiz und Faszination

Die Faszination die das Computerspiel auf die Kinder ausstrahlt besteht darin, dass sie in eine abgeschlossene Erlebniswelt eintauchen können und dort spannende Handlungen erwarten. Verschieden Regeln und die Herausforderung eine Aufgabe zu erledigen, hat eine starke Wirkung auf die Kinder.

Desweiteren müssen sie, anders als beim Fernsehen, nicht nur die Rolle des Zuschauers übernehmen. Beim Computerspiel muss reagiert werden. Durch die Interaktivität können sie zudem ganz einfach in andere Rollen schlüpfen und diese beeinflussen. Der Computer hat auch immer Zeit für die Kinder und so können sie auch in aller Ruhe die Spiele ausprobieren. [vgl. Stiftung Warentest 2009 51 f.]. In vielen digitalen Spielen finden Kinder auch Idole aus Film, Fernsehen und Buch wieder, welchen sie im Computerspiel nacheifern können. Weitere Reize sind, dass digitale Spiele oft der Rahmen für moderne Märchen sind, in denen Kinder bestimmte Szenen und Bilder wiedererkennen. Das klassische Märchen hat zudem auch stets ein gutes Ende und Kinder finden in ihnen Trost und Ermutigung. Das Computerspiel im Sinne eines Spielzeugs und gleichzeitig eines Spielpartners, steht den Kindern jederzeit zur Verfügung. Es ist nicht genervt oder verbreitet schlechte Laune [vgl. Lerchemüller-Hilse/ Hilse 2009, 70]. Langeweile ist nicht zuletzt ein weiterer Grund, warum Kinder gerne am Computer oder der Konsole spielen [vgl. Wiemken 2009, 45 ff.]. Natürlich steht allgemein der Spaß, den Computerspiele ausstrahlen, an erster Stelle. Weitere Faktoren, welche den Kindern aber meist nur im Unterbewusstsein bekannt sind, wären die Spielkontrolle, Leistung und das Streben nach Erfolg. Es werden Emotionen, wie Vergnügen und Freude hervorgerufen und die Flucht aus dem Alltag gelingt spielend [vgl. Müntefehr 2005, 47].

Spielinhalt und Spielanforderungen von PC Spielen sind elementare Faktoren im Bezug auf die soziale Entwicklung der Kinder. Inhaltlich werden verschieden Welt- und Menschenbilder beschrieben, sowie der Realitätsbezug und weitere personale Rollen- und Identifikationsangebote. Bei den Anforderungen des Spiels sind unter anderem der emotionale und soziale Anspruch zu berücksichtigen [vgl. Neuß 2012, 89].

Im Anschluss sollen nun die Typen und Eigenschaften von Computerspielen und Konsolenspiele beschrieben werden, welche einen positiven Effekt auf die soziale Entwicklung der Kinder haben können.

### **7.1.3 Typen von digitalen Spielen**

#### **Rollen und Adventure-Spiele**

Rollenspiele, oftmals auch „Adventure“ (Abenteuer) Spiele genannt, zeichnen sich dadurch, dass der Spieler eine Figur, die für ihn in der virtuellen Welt agiert, lenkt [vgl. Neuß 2012, 90]. Bei Adventurespielen übernimmt der Spieler eine bereits vorgegebene Figur [vgl. Wiemken 2009, 25]. In der Fantasiewelt der Rollenspiele haben die Kinder die Möglichkeit, sich einen beliebigen Charakter auszusuchen.

Egal ob Hexe oder Fee, Superman oder Dieb, das Kind allein bestimmt das Aussehen und die Eigenschaften (Rollenspiele). Im Laufe des Spiels gilt es, diese zu optimieren und so in neue, schwierigere Level und Abenteuerebenen zu gelangen [vgl. Müntefehr 2005, 33]. Durch das Lösen von Rätseln, mit Hilfe von Informationen und Gegenständen aus dem Spiel, muss er seine Stärken und Schwächen im Spielverlauf einsetzen [vgl. Neuß 2012, 91]. Rollenspiele zeichnen sich meist durch spannende Geschichten aus alten Sagen aus. Egal ob gute Rolle oder böse- in diesen Spielen kann jeder zum Helden werden und bis dahin verschiedene Spielabläufe ohne Konsequenzen testen [vgl. Stiftung Warentest 2009, 72]. Im Rollenspiel können Kinder leichter in eine Rolle schlüpfen, als in Adventurespielen, weil diese eher auf sie angepasst ist. Bei den meisten klassischen Rollenspielen agieren die Spieler zusammen mit einer Gruppe, der sogenannten „Party“ [vgl. Wiemken 2009, 31].

### **Simulationsspiele**

Simulationsspiele versuchen die Wirklichkeit weitestgehend nachzuahmen [vgl. Hoffmann 2003, 294]. Diese Spiele sind insofern lehrreich, weil sie die Konsequenzen von Tun und Nicht-Tun den Kindern direkt vor Augen führt. Ein berühmtes Beispiel, freigegeben ab sechs Jahren, ist das Spiel „Die SIMS“. Dieses Spiel ist zum einen zwar fiktiv und vieles findet so im wirklichen Leben nicht statt, dennoch kommt es der Wirklichkeit schon sehr nahe. Vermutlich ist genau dies der Reiz was dieses Spiel ausmacht: Es ist unreal und man kann in eine Scheinwelt flüchten, dennoch beinhaltet es Strukturen, die den Kindern vertraut sind. Hauptziel des Spiels ist es, einen Job zu finden, Geld zu verdienen, sich ein Haus und das nötige Inventar leisten zu können, eine Familie zu gründen und soziale Kontakte zu pflegen. In vielen Erweiterungsversionen kommen dann noch Elemente wie Haustiere oder Urlaub dazu. Der Spieler erstellt zunächst seinen „SIMS“. Er entscheidet wie er aussieht, welche Kleidung er trägt und welche Charaktereigenschaften er hat. Ist er zum Beispiel extrovertiert, freundlich, aktiv und ordnungsliebend? Im weiteren Spielverlauf muss der Spieler die Bedürfnisse seiner „SIMS“ befriedigen. Sie müssen essen, genügend schlafen und sich waschen. Desweiteren muss gewährleistet werden, dass der „SIMS“ sich auch darüber hinaus emotional wohl fühlt, spricht genug Spaß und Freunde hat. Dies passiert in Form von Gesprächen und Spielen mit anderen „SIMS“ Charakteren. Diese Interaktion und Kommunikation sind unter anderem Hauptreize des Spiels [vgl. Wiemken 2009, 38].





Abbildung 3: SIMS- Alltagsszene (Quelle: <http://i.computerbild.de/imgs/2/7/9/2/3/8/Die-Sims-Haushalt-745x559-c0e1915fdb335391.jpg> Stand 07.07.2013)

**Bedürfnisse der SIMS:** Hunger, Komfort, Hygiene, Harndrang, Energie, Spaß, soziales Leben, Umgebung

### Denk- und Geschicklichkeitsspiele

Diese Spiele haben die Anforderung eines guten Reaktions- und Denkvermögens [vgl. Hoffmann 2003, 292 f.]. Sie sind meist so aufgebaut, dass man sie schnell und leicht verstehen kann. Es gibt selten Spielfiguren oder eine Spielgeschichte [vgl. Neuß 2012,90]. Das berühmteste Beispiel dieser Sparte ist „Tetris“. Seit seiner Entstehung bis heute, hat es nicht an Reiz verloren und wurde den technischen und grafischen Entwicklungen angepasst. „Tetris“ ist ein typisches Spiel „für zwischendurch“ was man mittlerweile auch gegeneinander spielen kann. Erfolgserlebnis und Niederlage liegen hier ganz dicht beieinander, was den speziellen Reiz ausmacht.

Die Einfachheit ist wohl auch zugleich das Geheimnis dieses Spiels. Der psychologische Effekt, der hinter diesem Spiel steckt ist, dass der Spieler ständig versuchen muss neue Aufgaben zu lösen und seine Fehler zu korrigieren [vgl. Wiemken 2009, 21].



Abbildung 4: Tetris damals (Quelle: <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/de/9/9e/Tetrisgb.jpg> Stand: 08.07.2013)



Abbildung 5: Tetris heute (Quelle: [http://oyster.ignimgs.com/ignmedia/images/09/93/99386\\_tetris-party-deluxe-20100224044400373\\_normal.jpg](http://oyster.ignimgs.com/ignmedia/images/09/93/99386_tetris-party-deluxe-20100224044400373_normal.jpg) Stand: 08.07.2013)

### Strategiespiele

Auch Strategiespiele haben zum Ziel, dass man oftmals auf mehreren Ebenen gleichzeitig plant und denkt. [vgl. Stiftung Warentest 2009, 76]. In vielen Spielen sind die Akteure dafür verantwortlich, dass es einer Stadt, einem Unternehmen oder einem Freizeitpark gut geht [vgl. Neuß 2012, 91]. und somit sind die Spieler dazu aufgerufen ihre Figuren schnell aber auch komplex handeln zu lassen [vgl. Stiftung Warentest 2009, 76]. Es kann auch zu Mischungen mit Simulationsspielen und Spielgeschichten kommen.

### Serious Games

Serious Games, oder auch Lernspiele genannt, vermitteln dem Spieler über das Spiel hinaus Wissen und andere Fertigkeiten. Neben der Unterhaltung zielen sie immer auf einen weiteren Zweck ab, zum Beispiel politische Meinungsbildung [vgl. Neuß 2009, 90]. Diese Form der Spiele wird gern in der Lehrpädagogik und Wissensvermittlung eingesetzt. Die Verbindung von Spiel und Wissen veranschaulicht komplexe Themen, jedoch können sie die sinnliche und reale Begegnung mit Menschen und der Natur nur ergänzen [vgl. Nussbaumer 2012, 22].

#### **7.1.4 Potenziale von Computer- und Konsolenspiele**

An erster Stelle sei erwähnt, dass es natürlich auch negative Auswirkungen auf die soziale Entwicklung der Kinder gibt, wenn sie die falschen Computer- und Konsolenspiele nutzen. Auch die Spieldauer ist von entscheidender Bedeutung, wie sich digitale Spiele auf die Kinder auswirken. Von sozialer Isolation und Sucht ist in diesem Zusammenhang oft die Rede. Diese Arbeit behandelt das Thema Spielen zur sozialen Kompetenzförderung der sechs- Zehnjährigen jedoch als komplexes Muster, welches die Vorteile und Potenziale, auch von elektronischen Spielmedien, darstellen sollen. Für die Computer-und Konsolenspiele lassen sich die Folgenden zusammentragen.

In Computerspielen können Kompetenzen trainiert werden, welche man wiederum in der Realität nutzen und umsetzen kann, wie zum Beispiel Kreativität, Entscheidungsfähigkeit und Flexibilität [vgl. Hoffmann 2003, 299].

#### **Soziale Kommunikationsebene**

Computer- und Konsolenspiele fördern die Kommunikation und regen zur Kontaktaufnahme an [vgl. Müntefehr 2005, 64]. Sie animieren zum Austausch über Spielerfahrungen und Emotionen, sowie zur sozialen Interaktion über das Medium selbst [vgl. Hoffmann 2003, 300 f.]. Da viele digitale Spiele im Mehrspielmodus, sprich zu zweit oder zu dritt, mehr Spaß machen [vgl. Stiftung Warentest 2009, 82], steht das freundschaftliche Spielen am Bildschirm hoch im Kurs. Im gemeinsamen Spiel können sie ihre Kräfte und Wissen messen, Fort-und Rückschritte prüfen und in der Gruppe diskutieren. Man muss aufmerksam sein, um den Spielverlauf folgen zu können. Diese Fähigkeit können Kinder auf ihre Beziehungen zu Anderen übertragen, indem sie als konzentrierte und wachsame Zuhörer auftreten. Die Kinder geben sich zudem gegenseitig Tipps und helfen einander. Das Finden einer Lösung fördert die Teamfähigkeit [vgl. Müntefehr 2005, 46]. Sie leihen untereinander Spiele aus und reden anschließend über die Spielinhalte, oft nicht nur mit Freunden sondern auch den Eltern und Geschwistern. Hingegen aller Vorwürfe, dass das Spielen von Computer-und Konsolenspiele einsam macht, bewirkt dieses in einer Gruppe von Gleichaltrigen sozial integrative Funktionen [vgl. Müntefehr 2005, 72]. Zusammenfassend lässt sich bestätigen, dass gemeinsam genutzte Spielmedien in enger Verbindung mit der direkten Kommunikation von Kindern stehen [vgl. Wiemken 2009, 49]. Viele Spielkonsolen, wie die Nintendo® Wii zielen direkt darauf ab, gemeinsam aktiv zu spielen und sich über den Spielverlauf zu unterhalten.

**Personell- emotionale Ebene**

Digitale Spiele gelten zum einen als Aggressions- und Stressventil, zum anderen lernen die Kinder im Spiel Grenzen und Regeln zu erkennen und einzuhalten. Ein weiterer wichtiger Punkt zur sozialen Entwicklung besteht darin, dass sie sich in verschiedenen Rollen einfühlen können, sei es in eine virtuelle Figur oder den Mit- oder Gegenspieler [vgl. Hoffmann 2003, 300]. Im Computer- und Konsolenspiel können sich Kinder auch selbst beobachten und wahrnehmen. Sie reflektieren ihr Tun und üben auch Selbstkritik und emotionale Selbstkontrolle in Verbindung mit ihrer Spielweise [vgl. Nussbaumer 2012, 22]. In der digitalen Welt ist es den Kindern möglich ihre Identität zu wahren aber auch neu zu entwerfen und zu testen [vgl. Müntefehr 2005, 67]. Das persönliche Ich und das Selbstbewusstsein wird bei erfolgreichem Spiel gestärkt [vgl. Hoffmann 2003, 301] und die empfundenen Gefühle, wie zum Beispiel Spaß können so nach außen hin gezeigt und ausgelebt werden [vgl. Müntefehr 2005, 49].

**Kognitive Ebene**

Computerspielen wird oft nachgesagt, dass sie die Fantasie der Kinder einschränken. In vielen Spielen jedoch wird genau das gefördert, wenn es darum geht etwas zu bauen oder zu planen. Besonders für Kinder steht das ästhetische Aussehen an einer wichtigen Position, zum Beispiel in Adventure- und Simulationsspielen [vgl. Müntefehr 2005, 73]. Die Wahrnehmung, Aufmerksamkeit und Konzentration werden durch den sinnvollen Einsatz von Computer- und Konsolenspielen gefördert [vgl. Nussbaumer 2012, 22].

**7.1.5 Das Computerspiel im Kontext der Spielpsychologie**

In Kapitel x wurde das Kinderspiel aus psychologischer Sicht von Freud, Wygotski und Piaget erläutert. In einigen Punkten kann man diese Theorien auf das Spielen von Computerspielen übertragen. Durch die Kombination aus Spiel und Medium ist es dennoch eine besondere Form des Spiels, die man wie folgt mit den entwicklungspsychologischen Theorien in Einklang bringen kann.

Freud: Die wunscherfüllende Funktion bei Freuds' Theorie lässt darauf schließen, dass zum Beispiel Aggressivität im Spiel zur Entwicklung der Persönlichkeit beiträgt, denn durch das Computerspiel verlässt man die Zwänge des alltäglichen, realen Lebens und kann darin aggressive Gefühle ausleben, ohne mit direkten Konsequenzen rechnen zu müssen [vgl. Salisch/Kristen/Oppl 2007, 36].

Wygotksi: In vielen Computerspielen besteht die Möglichkeit in Rollen zu schlüpfen und diese ganz nach seinen eigenen Wünschen zu gestalten oder zu ändern [vgl. Salisch/Kristen/Oppl 2007, 37], so wie es Wygotski in seiner Theorie zur Erfüllung unrealistischer Wünsche beschreibt.

Piaget: Laut Piaget, will das Kind, wenn es spielt seine eigens erschaffene Welt gegen die Wirklichkeit der Außenwelt abgrenzen. Die Interaktivität von Computerspielen greift genau an diesem Punkt und ermöglicht dieses Vorhaben [vgl. Salisch/Kristen/Oppl 2007, 37].



Abbildung 6: Spielmerkmale im Computerspiel (Quelle: eigene Darstellung nach Oerter, 2)  
Merkmal 4: Gegenstandsbezug = Computer

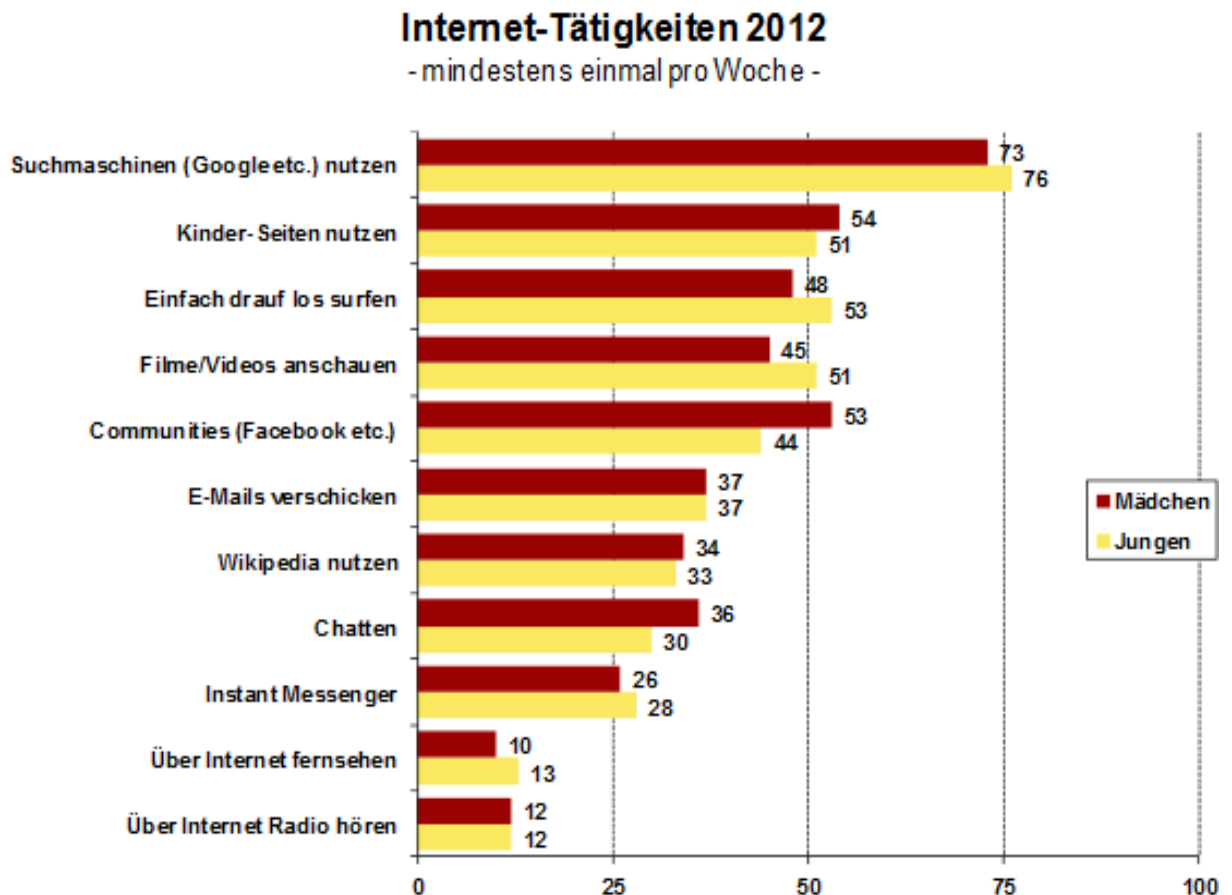
## 7.2 Das Internet

Das Internet kann zwar nicht als klassische Spielalternative bezeichnet werden, aber da ein deutlicher Trend bei den ab Sechsjährigen zu vermerken ist [vgl. Neuß 2012, 87], kann man es als festen Bestandteil beziehungsweise Alternative der Freizeitaktivitäten ansehen. Das Internet ist unterhaltsam und informativ, interaktiv und kommunikativ [vgl. Stiftung Warentest 2009, 139]. Insbesondere die Kommunikationsfähigkeit der Kinder steht im Mittelpunkt, denn durch Social Games und Community-Plattformen treten sie oft in Kontakt mit Anderen. Aus pädagogischer Sicht, ist das Internet eine vielfältige Gestaltungs-, Kommunikations- und Informationsplattform. Die Kinder schätzen das Internet, denn es öffnet ihnen den Weg zu Information, Wissen, Unterhaltung und Kommunikation [vgl. Feibel 2013, 40]. Mit dem Alter bekommt das Internet einen immer höheren Stellenwert und wird immer regelmäßiger genutzt.

Für Kinder sind vor allem Seiten mit Inhalten aus Fernsehsendungen und Spielen reizvoll [vgl. Neuß 2009, 98]. Sie möchten im Internet aber nicht nur teilhaben, sondern auch mitmachen. Voraussetzung, um das Internet zu nutzen, ist im Gegensatz zu vielen Computerspielen, die Lesefähigkeit [vgl. Wiemken 2009, 90]. Der besondere Reiz des World Wide Webs liegt wohl letztlich darin, dass nirgendwo anders die Aufnahme in eine Gemeinschaft nicht nur einfach, sondern auch anonym ist. Herkunft, Alter und Geschlecht spielt hierbei keine Rolle [vgl. Stiftung Warentest 2009, 139].

### **7.2.1 Soziale Aktivitäten im World Wide Web**

Für Grundschüler dient das Internet zwar in erster Linie zum Lernen, Recherchieren und Nachschlagen auf Suchmaschinen Websites, aber auch Entertainmentseiten, wie Spielplattformen, Videoportale und Communities sind beliebte Seiten im Internet [vgl. Wiemken 2009, 90]. Diese sind im Bezug auf die soziale Kompetenzentwicklung der sechs- Zehnjährigen relevant. Das aktive und selbstständige Chatten beginnt meist erst ab dem zehnten Lebensjahr. Neben dem Unterhaltungswert des Internets nutzen die Kinder es nun auch zur Kontaktaufnahme mit Freunden [vgl. Wiemken 2009, 90]. Die nachfolgende Grafik zeigt die Internet-Tätigkeiten der sechs- Dreizehnjährigen im Jahr 2012.



Angaben in Prozent; Basis= Internet-Nutzer, n= 742

Abbildung 7: Internet- Tätigkeit 2012 (Quelle: KIM STUDIE 2012: [http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf12/KIM\\_2012.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf12/KIM_2012.pdf) Stand 22.07.2013)

Über die Hälfte der Mädchen und fast genauso viele Jungen zwischen sechs und 13 Jahren nutzen soziale Netzwerke (Communities). Wobei man anmerken muss, dass auch auf vielen „Kinder Seiten“ eigene Chat- und Kommunikationsforen zur Verfügung stehen, bei denen die Kinder untereinander Informationen austauschen können.

### Infotainment

Auf vielen Seiten werden zahlreiche Minispiele kostenlos angeboten, auch Videoportale wie YouTube & Co sind bei den sechs- Dreizehnjährigen sehr beliebt. Fast alles was man im Fernsehen sehen kann, ist mittlerweile auch im Netz verfügbar und diese Eigenschaft nutzt das Internet um die Kinder in das World Wide Web zu locken [vgl. Stiftung Warentest 2009, 148]. Dadurch, dass das komplette Entertainment Programm jederzeit verfügbar ist, können Kinder ihre Zeiteinteilung dem Angebot des Internets anpassen [vgl. Stiftung Warentest 2009, 150].



Bekannte Beispiele, welche Information und Spielspaß anschaulich und kindgerecht zur Verfügung stellen sind [www.fragfinn.de](http://www.fragfinn.de) und [www.blindekuh.de](http://www.blindekuh.de).

### **Kommunikation via Chat**

Betrachtet man den sozialen Faktor des Internets, so wird klar, dass chatten und das digitale Kommunizieren die wichtigste Rolle spielt. „Chat“ (engl.) bedeutet übersetzt „plaudern“, „sich unterhalten“ [vgl. Wiemken 2009, 101]. Die Kommunikation findet durch die Hilfe der Computertastatur in schriftlicher Form statt [vgl. Neuß 2009, 103]. Nach der Schule wird sich erst einmal mitgeteilt, dass man „on“ und somit für den Freundeskreis verfügbar ist [vgl. Stiftung Warentest 2009, 142]. In virtuellen Chat-Räumen trifft man sich, um mit mehreren Personen gleichzeitig zu kommunizieren. Zunächst muss man sich eine virtuelle Persönlichkeit erschaffen, welche sich von den eigentlichen Merkmalen unterscheidet. Genau das ist die Faszination am Chat: Anonymität wird genutzt, um sich anders darzustellen, spielerisch mit dieser Identität umzugehen und verschiedene Kommunikationsarten zu testen [vgl. Neuß 2009, 103]. Der Chat ist ein Abenteuer, indem man sich kennen lernt und in Kontakt bleibt. „Immer früher beginnen Kinder, sich für Chats im Internet zu interessieren - teilweise schon im frühen Grundschulalter“ [vgl. Kindergesundheit-info\_Virtuelle Welten].

Aber speziell für diese Altersgruppe gibt es einige Kinder-Chats, welche von ausgebildeten Aufsichtspersonen moderiert und betreut werden. Hier wird verhindert, dass private Chats, sogenannte „Separees“ entstehen, in die sie keinen Einblick haben [vgl. Wiemken 2009, 103]. Das klassische Instant Messaging (IM), was so viel wie „sofortige Nachrichtenübermittlung“ bedeutet, findet zwischen Chatpartnern statt, die sich, für die anderen Chatteilnehmer unsichtbar, miteinander unterhalten. Beispiele sind Formate wie ICQ oder MSN. Allerdings hat diese Form des Chats in den letzten Jahren etwas an Bedeutung verloren, da viele der angebotenen Funktionen mittlerweile in den sogenannten „sozialen Medien/ Netzwerken“ zu finden sind [vgl. Kettl-Römer 2012, 21].

### **7.2.2 Soziale Medien**

Der Begriff „Soziale Medien“ ist ein Oberbegriff für sogenannte „Mitmachmedien“. Wie bereits erwähnt, wollen Kinder ein aktiver Teil des Internets sein. Soziale Medien werden zum Schauplatz, auf dem man sich „trifft“, präsentiert und spielt. Mit Kreativität kann man nach Belieben sein eigenes Bild gestalten, den sozialen Status darstellen und ohne Weiteres Kontakte knüpfen [vgl. Kettl-Römer 2012, 12].



Zunächst registriert man sich, stellt eigene Inhalte in Form von Texten und Bildern bereit, kommuniziert und tauscht sich aus [vgl. Kettl- Römer 2012, 23]. Welche Formen sich im Bereich der sozialen Medien wiederfinden lassen, soll nun dargestellt werden.

### **Netzwerke**

Viele solcher sozialen Netzwerke sind zwar erst ab 13 Jahren zugänglich, es gibt aber einige Ablegerseiten, die es den Grundschülern auch ermöglichen miteinander zu kommunizieren und sich selbst darzustellen. Dennoch: Tatsächlich sind zum Beispiel bei facebook auch schon Drittklässler aktiv, da man bei der Registrierung in sozialen Netzwerken nicht sein wahres Alter angeben muss beziehungsweise dieses nicht überprüft wird [vgl. Kettl-Römer 2012, 32]. Das Prinzip, beziehungsweise der Reiz von „social media“ Plattformen für Kinder, verläuft analog zu „Erwachsenen“ Netzwerken und sie dienen somit auch der Vorbereitung. Rund ein Drittel der 10 Jährigen hat ein Profil in einem sozialen Netzwerk [vgl. Neuß 2012, 106]. In Netzwerken werden vielerlei Möglichkeiten zusammengeführt.

- Selbstdarstellung
  - Posten (Mitteilung in einem Chat, Forum/Netzwerk) auf eigene und fremde Seiten
  - Fotos hochladen
  - Teilnahme an Diskussionen
  - Instant Messaging
  - Verlinkungen mit anderen Mitgliedern („Freunde sein“)
- [vgl. Kettl- Römer 2012, 23].

Netzwerkportale wie SchülerVZ oder Knuddels richten sich an die jüngere Zielgruppe. Wobei erstere Community, „SchülerVZ“, Ende April 2013 offline ging, weil die Nutzerabwanderung zu groß war. Viele User siedelten zu facebook über, so auch viele Kinder. Ersatzportale, vor allem für die Altersgruppe der Grundschüler sind zum Beispiel geolino.de oder kidsville.de.

Beide Portale bieten nicht nur Raum für Spiele und Kreatives, sondern eben auch die Möglichkeit sich mit der Community auszutauschen. Was bei geolino.de allerdings auffällt ist, dass auf der Seite selbst ein Hinweis zum eigenen facebook Auftritt zu finden ist und die Kinder so wieder dazu verleitet werden, sich dort, auch wenn sie noch keine 13 Jahre alt sind, zu registrieren.

Es scheint so, als würden viele Wege unweigerlich zum weltweit benutzerstärksten sozialen Netzwerk facebook führen. Die Plattform hat dies erkannt und lockt, unter anderem viele Kinder, mit einem breitgefächerten Spieleangebot.

So spielen zum Beispiel im April 2013 circa 45,5 Millionen Nutzer das Spiel „Candy Crush Saga“ [vgl. Hahn 2013]. Das kostenlose Puzzle-Spiel ist von seiner Aufmachung, Optik und Einfachheit der Spielregeln optimale an die Bedürfnisse von Kindern angepasst.

„In einer bunten Phantasie-Welt gilt es, die dargestellten Süßigkeiten (englisch: "Candy") in die richtige Reihenfolge zu bringen. Ziel ist es, drei oder vier Leckereien derselben Art unter- oder nebeneinander zu platzieren.

Ist dies geschafft, lösen sie sich in Luft auf und lassen weitere Candys nachrücken. Mitunter entstehen auf diese Weise ganze Kettenreaktionen. Pikant: Die Zahl der Züge ist begrenzt. Sind die ersten Level noch fast blind spielbar, wird es mit der Zeit immer kniffliger. Spätestens ab dem vierten Level sollten Sie sich daher genau überlegen, ob Sie dieses gelbe Zitronen-Bonbon tatsächlich an diese Position schieben sollten; vielleicht bringt eine andere Aktion ja mehr Punkte?“ [Knott 2013].

Nutzt man dieses Spiel bei facebook, so kann man nicht nur Freunde dazu einladen und deren Highscore checken beziehungsweise gegeneinander spielen, sondern auch neue kostenlose Leben erspielen [vgl. Kostenlose Spiele\_Candy Crush Saga].



Abbildung 8: Candy Crush Saga 1  
(Quelle: [http://overtheroll.files.wordpress.com/2013/05/ccs\\_main.jpg](http://overtheroll.files.wordpress.com/2013/05/ccs_main.jpg))



Abbildung 9: Candy Crush Saga 2  
(Quelle: [http://www.androidmag.de/wp-content/uploads/Candy-Crush-Saga\\_1.jpg](http://www.androidmag.de/wp-content/uploads/Candy-Crush-Saga_1.jpg))

Stand beide: 10.07.2013

### Social Game Communities

Aber nicht nur auf facebook finden sich sogenannte „Social Game Communities“. In der letzten Zeit hat sich der Online- Gaming Markt weiterentwickelt. In Spielergemeinschaften treten die User gegeneinander an [vgl. Müntefehr 2005, 22].

In Online- Rollenspielen zum Beispiel sind mehrere Spieler gefragt, ungeachtet ob im selben Raum oder nicht, Aufträge anzunehmen und diese umzusetzen [vgl. Stiftung Warentest 2009, 72]. Um diese Onlinespiele herum, befindet sich häufig eine Community, die wiederum in einem Chatroom miteinander kommuniziert. Hier verschmelzen die spielerischen mit den privaten Interessen. Es wird zum Einen über das Spiel und verschiedenen Strategien gesprochen, zum Anderen kommen aber auch private Themen zur Sprache und Freundschaften werden geschlossen [vgl. Müntefehr 2005, 22].

### 7.2.3 Potenziale des Internets

Bei keinem anderen Medium wie dem Internet ist es so wichtig auf einen angemessenen Umgang zu achten. Die Inhalte dieser schnelllebigen Welt beherbergen auch viele Gefahren und sollten von Kindern ferngehalten werden. Dies zu gewährleisten ist Aufgabe der Eltern und Pädagogen. Dennoch: Das Internet und vor allem die sozialen Netzwerke tragen auch einen positiven Beitrag zur sozialen Kompetenzentwicklung bei.

Beim Chatten können sich die Kinder ausprobieren. Ohne sich schämen zu müssen können Probleme angesprochen werden, da vieles unter dem Deckmantel der Anonymität bleibt. Kinder lernen zu argumentieren und erfahren wie sie auf andere wirken. Der Chat an sich ist nicht mehr als ein Spiel, bei dem Grenzen getestet werden und nach circa einer halben Stunde verliert er meist schon an Reiz [vgl. Stiftung Warentest 2009, 144 f.]. Die Instant Messenger bieten den Vorteil mit zum Beispiel weggezogenen Freunden Kontakt zu halten und die Entfernung erträglicher zu machen. Diese Kommunikation, der Neuaufbau von sozialen Kontakten und der Erfahrungsaustausch sind für die jüngere Generation nicht allzu negativ zu bewerten. Jedoch nur, wenn man Gefahren gewappnet ist und die vorhandenen Schutzmechanismen nutzt. [vgl. HelmaOnline 2012].

Online Spiele und Social Games dienen zunächst zur Kommunikation aber es fördert auch das strategische Handeln. Man spielt zusammen und sogenannte parasoziale Begegnungen entstehen. [vgl. Neuß 2009, 88]. Das heißt Beziehungen, die von der klassischen Form abweichen, aber dennoch miteinander verbunden sind. Das Anlegen eines Profils in sozialen Netzwerken kann man auch als eine Art autobiographischen Inszenierungen sehen, in der die Kinder sich selbst darstellen um mögliche Rollenmuster zu testen, welche wiederum im Alltag umgesetzt werden können [vgl. Stiftung Warentest 2012, 144]. Die nahezu unbegrenzten Möglichkeiten des World Wide Webs ermöglichen es nicht nur sich auf einer breiten Ebene auszutauschen, sondern auch selbst Informationen und Wissen in die Abläufe mit einzubringen.

Diese „Demokratisierung der Massenkommunikation“ ist ein positiver Aspekt des Internets, welchen sich auch viele Kinder zu eigen machen. Dadurch, dass jeder Experte aber auch Informationsempfänger und Nutzer sein kann, entsteht im Sinne einer gemeinschaftlichen Intelligenz, eine Gleichberechtigung aller User [vgl. Neuß 2012, 107]. Zusammengefasst schafft das Internet Raum für soziale und emotionale Kommunikation, persönliche Anerkennung, Spaß und Spannung [vgl. Neuß 2012, 110].

### 7.3 Tablets, Handys und Smartphone- Apps

Beim Kleinkind angefangen, über das Kindergarten- und Schulkind bis hin zu Jugendlichen und schließlich Erwachsenen. Kaum ein anderes Medium begeistert so viele Altersgruppen wie das Handy, neuerdings auch Smartphone genannt. Was ein Smartphone und dazugehörigen „Apps“ (Applikationen) sind, beschreibt das Wirtschaftslexikon wie folgt:

Mobiltelefon mit erweitertem Funktionsumfang. Dazu zählen neben der Telefonie und Short Message Service (SMS) üblicherweise Zusatzdienste wie Electronic Mail (E-Mail), World Wide Web (WWW), Terminkalender, Navigation sowie Aufnahme und Wiedergabe audiovisueller Inhalte. Auf Smartphones laufen gegenüber herkömmlichen Mobiltelefonen komplexere Betriebssysteme wie etwa Symbian OS, Blackberry OS oder das iPhone OS. Die hierdurch geschaffene Möglichkeit zur Installation weiterer Applikationen durch den Endnutzer verleiht Smartphones einen erweiterbaren und individualisierbaren Funktionsumfang [Gabler Wirtschaftslexikon\_smartphone]

Das tablet wird so erklärt:

tragbarer Computer, der anders als Notebooks über keine Hardware-Tastatur verfügt, sondern lediglich über einen berührungsempfindlichen Bildschirm, über den die gesamte Steuerung des Computers inklusive einer softwareseitigen Emulation einer Tastatur erfolgt [Gabler Wirtschaftslexikon\_tablet]



Abbildung 10: Smartphone und tablet (Quelle: <http://www.pcgames.de/screenshots/667x375/2012/02/32.jpg> Stand 18.07.2013)

### 7.3.1 Fakten zur Verfügbarkeit

Im Jahr 2010 besaß rund die Hälfte aller Kinder zwischen sechs und 13 Jahren ein Handy. Der Trend hat nun aber auch die Grundschüler direkt erreicht. Jedes zehnte Kind im Alter von sechs bis sieben Jahren besitzt ein Handy. Bei den Acht- und Neunjährigen ist es bereits jeder Dritte [vgl. KIM Studie 2012, 53]. Bei den tablet PCs sind es eher die Eltern die über diese Geräte verfügen. 10 Prozent von Kindern zwischen sechs und 13 Jahren haben ein tablet. Die Kinder nutzen diese aber meist zum Spielen (34 Prozent) und um im Internet zu surfen (31 Prozent). 60 Prozent der Kinder in dieser Altersgruppe haben den Wunsch nach so einem Gerät [vgl. Neuß 2012, 118].

### 7.3.2 Nutzungsfunktionen

Für Kinder ist ein Mobiltelefon in erster Linie ein tolles Spielzeug, welches zu ihrer Kultur gehört. Durch seine Notfallfunktion, welche vor allem zur Beruhigung der Eltern dient, genießt das Handy auch ein höheres Ansehen, als zum Beispiel ein Gameboy [vgl. Stiftung Warentest 2009, 108].

#### **Kommunikation**

Die wichtigste Funktion des Handys ist das Telefonieren. Jemanden zu erreichen und selbst erreichbar zu sein prägt das Leben eines jeden Handybesitzers. Es werden zunächst Treffen verabredet um anschließend Bescheid zugeben, dass man sich verspätet. Dies geschieht auch oft in Form von SMS (Short Message Service). Für Kinder und Jugendliche fungiert diese Anwendung oft als zentrale Funktion [vgl. Stiftung Warentest 2009, 110 f.].

#### **Unterhaltung**

Welche Spiele bei einem Handy integriert sind, sind für Kinder ein wichtiges Kriterium [vgl. Stiftung Warentest 2009, 115]. Die sogenannten „Apps“ schaffen hier Abhilfe, denn sie können, oft kostenlos, heruntergeladen werden. Jedoch benötigt man hierzu ein Smartphone beziehungsweise ein tablet. Die Faszination dieser Geräte besteht aus Antippen, Zoomen und „Wischen“ auf dem Touchscreen und sie sind vor allem für Kinder einfach zu bedienen.

Mittlerweile gibt es unzählige Kinder- Apps, welche Geschicklichkeit, Merk- und Konzentrationsfähigkeit fördern [vgl. Neuß 2012,118]. Spiele, Bilderbücher oder Malprogramme- gute Apps verbinden die verschiedenen Elemente und haben oftmals einen gewissen Mehrwert durch bestimmte Lernfunktionen.

### 7.3.3 Potenziale und Vorteile

Durch das Handy/ Smartphone wird die Kommunikation und Erreichbarkeit maßgeblich bereichert. Für Kinder wie auch für Erwachsene ist „in Kontakt“ bleiben die wichtigste Funktion der mobilen Geräte und dient somit als Sicherheitsaspekt. SMS sind direkt und schnell. Dennoch muss nicht unmittelbar geantwortet werden, wie in einem Telefonat. Studien zufolge wird beim Verfassen einer SMS nicht nur die Kreativität gefördert (Abkürzungen und Smileys), sondern auch die Sprach- und Lesekompetenz geschult [vgl. Stiftung Warentest 2009, 110 f.]. Spiele für Smartphones werden oft unterschätzt, dabei sind sie oft genauso gut wie tragbare Spielkonsolen. Der Spaß der Spiele steht natürlich, wie so oft bei der Nutzung von Medien, im Mittelpunkt [vgl. Stiftung Warentest 2009, 115]. Smartphones und Tablets lassen Kinder kreativ werden. Es werden Fotos geschossen oder Filme gedreht. Unterhaltung, Informationen und Gestaltungsmöglichkeiten werden in einem Handy vereint. Mit einem Handy können sich Kinder auch bei ihren Freunden beweisen. Dies klingt zunächst zwar nicht besonders positiv, doch für Kinder dient es zur Selbstdarstellung und als Identitätsfunktion. Das Handy lässt die Kinder selbstständiger, flexibler und organisierter werden [vgl. Neuß 2012, 123]. Es besteht die Möglichkeit sich Freiräume und Autonomie zu verschaffen und dennoch im Hinterkopf mit den Eltern verbunden zu bleiben [vgl. Stiftung Warentest 2009, 122]. Zu guter Letzt kann man mit Hilfe des Handys und Smartphones Beziehungen aufrecht erhalten. Durch die Verbindung ins Internet besteht die Möglichkeit Kontakt aufzunehmen und zu halten. Handys und Smartphones gehören heutzutage zu den wichtigsten Kommunikationsgeräten, auch für Kinder und Heranwachsende [vgl. Neuß 2012, 123 f.]. Arbeitserleichterung, räumliche Unabhängigkeit und die Steigerung der Kreativität und Produktivität sind Aspekte einer positiven Nutzung mobiler Medien [vgl. Neuß 2012, 125].

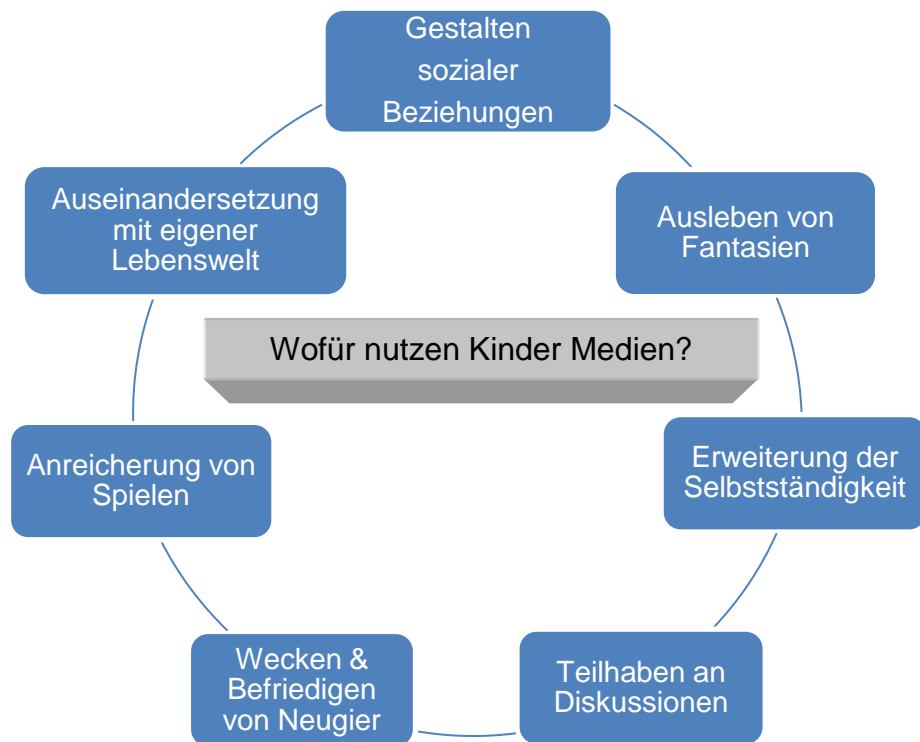


Abbildung 11: Mediennutzen Kinder (Quelle: eigene Darstellung nach Knauf 2013  
<http://f.hypotheses.org/wp-content/blogs.dir/949/files/2013/04/FMKnauf2.jpg> Stand  
20.07.2013)

## 8. Zusammenführung

Sowohl konventionelle als auch digitale und virtuelle Spielmedien dienen der sozialen Kompetenzentwicklung von Grundschulern. Je älter die Kinder werden, umso mehr gewinnen die digitalen Medien an Bedeutung, da die Heranwachsenden von nun an auch komplexere Techniken und Anwendungen verstehen können. Das Spielen an sich zu der Entwicklung jedes Kindes gehört, ist obligatorisch. Folgende Tabelle fasst die wichtigsten sozialen Potenziale der behandelten Spielformen kurz zusammen.

	Spielform	Auszug soziale Potenziale
konventionell	Rollenspiel	Einfühlen in Andere, Toleranz, Rücksicht
	Regelspiel	Verantwortung, Selbstbeherrschung, in Gruppe einfügen, Regeln einhalten & bewahren
	Spielzeugspiel	Reflexion der Umwelt, Kommunikation, Umgang mit Sieg & Niederlage
digital	Computer/ Konsole	Flexibilität, Entscheidungsfähigkeit, Interaktion, Stressventil, Kommunikation
	Internet	Kommunikation, Anerkennung, Grenzen testen, Wissen teilen und aneignen, Selbstinszenierung
	tablet, Handy, Apps	Selbstständigkeit, Organisation, Kreativität, Kommunikation

Abbildung 12: Zusammenfassung soziale Potenziale (Quelle: eigene Darstellung)

### 8.1 Nutzungsgründe

Das konventionelle Spielen ist wesentlicher Bestandteil in der Entwicklung von Kindern. Hier lernen sie sich selbst und Andere am besten kennen. Egal ob Rollen- oder Spielzeugspiele, die direkte Konfrontation mit seinem Gegenüber stärkt das Selbstbewusstsein und das Gruppengefühl. „Die zwischenmenschliche Kommunikation und das gesellschaftliche Miteinander bleiben beim traditionellen Brettspiel eben einfach unerreich.“ [Henke 2012].

Digitale Video-Computerspiele und Apps ermöglichen es nachzuvollziehen, dass jede Entscheidung eine gewisse Konsequenz mit sich bringt. Risiken und Grenzen werden getestet. Für Kinder liegt der Nutzen von Computer und Internet darin, dass neben Unterhaltung und Informationen, die Kommunikation via Chat und E-Mail erfolgt.



In sozialen Netzwerken „treffen“ sich Kinder mit ihren Freunden, sind immer up-to-date und fühlen sich zugehörig. In der Community hilft man sich gegenseitig und erfährt, wie andere mit Problemen umgehen. Anerkennung und wahr genommen zu werden, spielen eine weitere wichtige Nutzungsrolle [vgl. Feibel 2013, 39 f.].

## **8.2 Wettstreit vs. freies Spiel**

Mit Eintritt in die Grundschule, beginnt der gesellschaftliche Wettbewerb um Anerkennung. Noten sind ausschlaggebend und entscheiden über gute Voraussetzungen auf dem Arbeitsmarkt. Doch bleiben die sozialen Fähigkeiten oftmals unbeachtet, welche wiederum gänzlich ohne Leistungsdruck erworben werden können. Ist der reine Konkurrenzgedanke in der Grundschulzeit allgegenwärtig? Wenn Kinder sich in einer freien Spielsituation befinden, fällt auf, dass sie es bevorzugen miteinander als gegeneinander zu spielen. Je älter die Kinder, desto eher streben sie nach Erfolgserlebnissen, doch beim freien Spielen ist es unpassend. Gewinnen und Verlieren wären hier nur Spannungsskiller. Wenn es im Spiel keinen Sieger gibt, erfreut man sich an gemeinsamen Erfolgen und die sozialen Kompetenzen werden sensibilisiert [vgl. Pohl 2006, 110 f.].

## **8.3 Kreuzung konventioneller und digitaler Spielmedien**

Konventionelle Spiele bilden den Ursprung aller digitalen Spielmedien, denn in ihnen werden Regeln und „Als-ob“ Situationen erprobt. Klassisches Spielzeug wird durch Konsolen und tablets ersetzt. Dennoch gibt es Beispiele, bei denen sich beide Spielformen begegnen und ineinander übergehen.

### **Mediale Idole im klassischen Rollenspiel**

Vorbilder und Lieblingsfiguren aus Zeichentrickserien und Computerspielen werden von den Kindern in Rollenspielen aktiv integriert. Sie sehen ihre Helden im Fernsehen oder erleben sie in der virtuellen Welt. Sie analysieren die Eigenschaften und das Handeln dieser Figuren und entscheiden dann anhand von bestimmten Kriterien, ob diese in ihr individuelles Schema eines attraktiven Vorbilds passen [vgl. Raabe 2012, 29]:

Löst die Figur Spaßgefühle und Aufregung aus?

Ist sie auch bei den Freunden beliebt?

Wäre man gerne mit ihr befreundet?

Kann man miteinander die Geschichte erleben?

Was kann ich man sich von ihr abgucken?

Findet man sich in ihnen wieder?

Welche Folgen hat das Verhalten?

Beschäftigen sich Kinder intensiv mit solchen Fragen, so finden sich die medialen Vorbilder in deren Rollenspielen wieder. Sie verbinden ihre eigenen Wünsche und Probleme mit denen der Figuren. So lösen sie Konflikte mit sich selbst und anderen und zeigen den Erwachsenen ihre Bedürfnisse [vgl. Raabe 2012, 29 f.]. Um die Identität ihrer Idole greifbarer zu machen, verkleiden sich Kinder dazu gerne. Doch nicht nur spezielle Charaktere werden nachgespielt, es können auch bekannte Szenen aus den Medien sein. Dadurch kommen Kinder immer miteinander ins Gespräch [vgl. Knauf 2013].

### **Das Brettspiel im PC**

In vielen Computer- Simulationen werden auch berühmte Brettspiele gespielt. Einige von ihnen sind Gesellschaftsspiele und machen daher nur bedingt und mit speziellen Effekten Sinn für einen Einzelspieler [vgl. Hoffman 2003, 294]. Auf virtuellen Spielplattformen kann man gegeneinander antreten. Auch konventionelle Spielhersteller wie zum Beispiel Ravensburger erkannte diesen Trend und kreiert seit Mai 2009 digitale Produktversionen altbekannter Spielklassiker, unter anderem als Apps. Entgegen dem klassischen Spieleabend hat diese Form des Spiels auch Vorteile. Es kann zu jeder Zeit gespielt werden, auch alleine gegen einen PC-Gegner. Die Optik ist sehr originalgetreu, nicht selten gibt es eine zusätzliche 3D- Ansicht. Der Computer überwacht zudem auch die Regeln- eine abwechslungsreiche Alternative zum Spieleabend [vgl. Henke 2012].

### **Der PC im Brettspiel**

Viele klassische Brettspiele setzten verstärkt auf elektronische Elemente. Vor allem für Kinder hat dies einen besonderen Reiz. Sobald etwas blinkt oder ein Geräusch ertönt, hat man ihre Aufmerksamkeit.

Ein erfolgreiches Beispiel ist das Kinderspiel „Schnappt Hubi!“ – Kinderspiel des Jahres 2012. Mit der Verleihung dieser Auszeichnung wurde klar, dass digitale Elemente in diesem Bereich der Spiele geschätzt werden. Die Elektronik im Spiel erklärt, modelliert und führt die Kinder [vgl. Das Kinderspiel des Jahres 2012].

„Schnappt Hubi!“ ist ein kooperatives Spiel, bei dem ältere Geschwister oder die Eltern helfen können. Durch die elektronische Unterstützung wird die Seltenheit dieser Form von Brettspielen unterstrichen. Die Kinder müssen gemeinsam ans Ziel gelangen und machen das Spiel somit zu einem kommunikativen Strategiespiel, bei dem viel diskutiert wird. Der elektronische Kompass unterstützt den Spielverlauf, dennoch bleibt es im Grunde ein Brettspiel, welches durch eine dreidimensionale Aufmachung zusätzlich an Aufmerksamkeit gewinnt. [vgl. Schrapers 2012]



Abbildung 13: Schnappt Hubi! (Quelle: <http://kids.gamesweplay.de/2012/06/schnappt-hubi.html> Stand 16.07.2013)

Nach eigenen Angaben macht das Unternehmen Ravensburger 25 Prozent des Umsatzes mit digitalen Produkten. Der Pressesprecher Heinrich Hüntelmann äußerte sich in der taz wie folgt zu dieser Entwicklung: „Nicht im digitalen Geschäft vertreten zu sein, ist für Spielzeughersteller heutzutage schon ein Problem“ [vgl. Zukunft der Spielzeuge 2013].

## 9. Spielen in einer Kindheit 2.0

Wenn man heutzutage von Kinder in Verbindung mit Medien spricht, fällt oft das Wort „Digital Native“. Diese Generation ist mit den neuen Medien des Internetzeitalters von Geburt an verbunden. Die Frage nach der Zukunft der Spielmedien und den Vorlieben der Kinder soll in diesem Kapitel dargestellt werden.

### 9.1 Zukunft der Spiele - Expertenmeinungen

„Toys 3.0“ war das Motto auf der Spielwarenmesse 2013 in Nürnberg. Jugendforscher Axel Dammler ist der Meinung, dass durch die Kombination von anfassbaren und elektronischen Spielzeugen völlig neue Spielebenen und Spielformen entstünden. Desweiteren sagt er, dass tablets immer mehr zu Spielbrettern und Smartphones immer mehr zum Steuerelement werden. Der Markt ist bereits da, in dem klassisches Spielzeug mit digitalen Elementen verbunden wird. Alte Spiele erhalten durch die Technologie ein neues Gewand. Smartphones und tablets werden zu einem interaktiven Bestandteil von Spielzeugen. Ein Beispiel ist der in den 90er Jahren erschienene Furby. Reden, mit den Ohren wackeln und tanzen kann er immer noch aber von nun an kommuniziert er per Bildschirm- Augen und fordert sein Essen ein. Dies findet dann mit einer entsprechenden App fürs Smartphone statt [vgl. Richter 2013]. Der Spielpädagoge Gerhard Knecht vom Jugendbildungsinstitut Akademie Remscheid erklärte in der taz, dass er eine frühe Konfrontation mit digitalen Inhalten für sinnvoll hält, da Kinder unweigerlich in so eine Welt hinein wachsen. Dennoch soll die bereits bestehende Spielkultur nicht ersetzt werden, denn ob der Bau eines Holzklötzchenturms am tablet dieselben feinmotorischen Fähigkeiten vermitteln, wie das konventionelle Spiel, müsse jeder für sich entscheiden, so Knecht weiter [vgl. Zukunft der Spielzeuge 2013]. Trotz digitaler Flut in der Spielwelt, diese Produkte bleiben ein Zusatz und wirken den klassischen Spielformen nicht entgegen. Dammler spricht von einer „friedlichen Koexistenz“ [vgl. Richter 2013].

Der Diplomsozialpädagoge Lars Thoms von der Arbeitsstelle für Spielforschung der Fachhochschule Dortmund beschreibt das klassische Brettspiel, als ein Medium, dass man nicht wegschieben könne. Auch wenn er die Zukunft der Spielmedien im Bereich der Computer- und Konsolenspiele ansiedelt, wird nach seiner Meinung das Brettspiel aber nicht aufhören zu existieren. Das würde damit zusammen hängen, dass die Generation, welche vor circa 20 Jahren Brettspiele genutzt hat, diese nun an ihre eigenen Kinder weitergeben. Ein gemeinsames Spiel dient der Kommunikation, in dessen Rahmen man auch den Alltag vergessen kann.

Seiner Meinung nach vollzieht sich das durch sämtliche Altersstrukturen durch. Seit Beginn der 2000er sei das Brettspiel wieder auf dem Vormarsch, so Thoms [vgl. dpa\_Focus\_ Brettspiele 2012].

Im vergangenen Jahr 2012 konnte der deutsche Spielwarenmarkt, im Gegensatz zu anderen europäischen Staaten, ein Plus von 3 Prozent auf 2,78 Milliarden Euro verzeichnen. Laut Werner Lenzer vom Marktforschungsunternehmen npdgroup waren allerdings erneut elektronisches Lernspielzeug und tablet- PCs die Topseller [vgl. Richter 2013].

Im Folgenden werden nun zwei Meinungen dargestellt, die den Wert des Spielens zum einen von einer klassischen Seite her beleuchten und zum Anderen auch den der digitalen Aktivitäten.

### **Pro Klassisches Spiel**

Ulrike Mattern- Ott, Fachärztin für Kinder- und Jugendpsychiatrie und Psychotherapie und Familientherapeutin aus Bonn hat sich mit der Frage auseinandergesetzt, warum Kinder heute schon im Alter von neun Jahren Spielen als kindisch „empfinden“. Dadurch, dass sich die Lebensformen heutzutage in vielerlei Hinsicht verändern, geschieht dies im gleichen Maße mit Verhaltenstraditionen der Kinder und in ihren Familien. Viele klassische Spiele, wie Hüpfekästchen seien in Vergessenheit geraten und viele Kinder sind auf die Wohnung als Spielfläche angewiesen. Dort gibt es dann oft einen Überfluss an Spielzeug, welches ihre Kreativität eher blockiert. Kinder wollen heutzutage nicht nur schnellstmöglich groß und erwachsen sein, sie stehen auch unter enormen Stress. Schule, Nachhilfe und andere Hobbys- sollten Kinder mal eine Pause vom Freizeitstress haben, wollen sie sich in erster Linie ausruhen oder suchen ein schnelles Erfolgserlebnis am Computer. Im frühen Grundschulalter ist es wichtig ausreichend Zeit zum freien Spielen zu haben um ihren Alltag symbolisch zu verarbeiten. Zum Ende der Grundschulzeit bauen Kinder durch Spielen Spannungen ab und finden Erholung vom Schulalltag. Oft finden Kinder eigene Spiellösungen, sollte dies aber nicht der Fall sein, können Eltern ihren Kindern mitteilen, dass sie beobachtet haben, dass sie das Spielen vernachlässigen umso herauszufinden woran dies liegen könnte. Grundbotschaft sollte sein, dass man dem Kind die Wahl lässt zu welchem Zeitpunkt es wieder spielen möchte. Gemeinsames Kochen, Backen, handwerkliche Arbeiten oder ein gemeinsamer Spielenachmittag dienen als Ersatzmöglichkeiten zum klassischen Spielen. In der Pubertät suchen viele Jugendliche ihre alten Spielsachen oftmals wieder auf um in Erinnerungen zu versinken [vgl. Arens 2012].

**Pro (computer) Spiel**

Bestandsaufnahme: Jegliche Übertreibung, sei es zu viel Sport oder zu viel lesen ist ungesund für das körperliche und seelische Wohlbefinden. So natürlich auch zu viel Computer und Fernsehen. Kinder müssen sich in der Natur aufhalten und dort spielen, um Erfahrungen im Austausch mit sich und der Umwelt zu machen. Heutzutage geraten die sogenannten „neuen Medien“ immer mehr in den Mittelpunkt der Kritik, dabei sind viele Computerspiele für Kinder jeden Alters pädagogisch wertvoll. Angst und Verunsicherung sind die Gründe warum viele Eltern und Pädagogen ihre Kinder von digitalen Einflüssen fern halten wollen. Oft sind Grundschüler im Umgang mit den neuen Medien ihren Autoritätspersonen überlegen. Dies liegt nicht zuletzt daran, dass viele meinungsführenden Pädagogen schon zu der Großelterngeneration gehören. Erwachsene sind der Meinung, dass Kinder immer etwas „Gutes“ und „sinnvolles“ machen müssen. Die Frage ob eine Aktivität „förderlich“ oder „wertlos“ ist, steht im Mittelpunkt der Debatte. Der reine Spaßfaktor am Spiel scheint für viele Eltern nicht mehr ausreichend zu sein. Leistungsdruck und Konkurrenzkampf dominieren den Alltag der Kinder und so sehen sich viele Eltern gezwungen ihr Kind schon im frühen Alter optimal zu fördern. Kindheit im Sinne des zweckfreien Spiels, des Spaßes und um des Genusses Willen, ohne gezielte Förderung- für viele undenkbar. Von daher verwundert es nicht, warum viele Kinder aus dieser TÜV- Geprüften Welt entfliehen wollen und einfach nur vor dem Bildschirm verweilen und Spaß haben wollen. [vgl. Dückers 2012 <http://www.zeit.de/gesellschaft/2012-10/kinder-computerspiele/seite-2>]

**9.2 KIM Studie**

Der Medienpädagogische Forschungsverband Südwest untersucht regelmäßig die Veränderungen und Nutzungsgewohnheiten von neuen und „alten“ Medien der sechs-13 Jährigen. In der KIM- Studie (Kinder + Medien, Computer + Internet) werden die Ergebnisse zusammengefasst. Im Bezug auf diese Arbeit, sollen nun die Freizeitaktivitäten und Medienbeschäftigungen der genannten Altersgruppe, im fünf-Jahresvergleich (2008-2012), kurz aufgegriffen werden. In einem Zeitraum von jeweils Ende Mai bis Mitte Juli wurden 2008 1.206 und 2012 1.220 Kinder in die Studie mit einbezogen, welche als repräsentative Stichproben dienen- „n“ (Grundgesamtheit ca. sechs Millionen deutschsprachige Schulkinder) [vgl. KIM Studie 2008/ 2012, 4]. In den nun folgenden Grafiken wurde jeweils die Häufigkeit der Nutzung erfasst: jeden/fast jeden Tag; ein- mehrmals pro Woche.

### Freizeitaktivitäten 2008 (Teil 1)

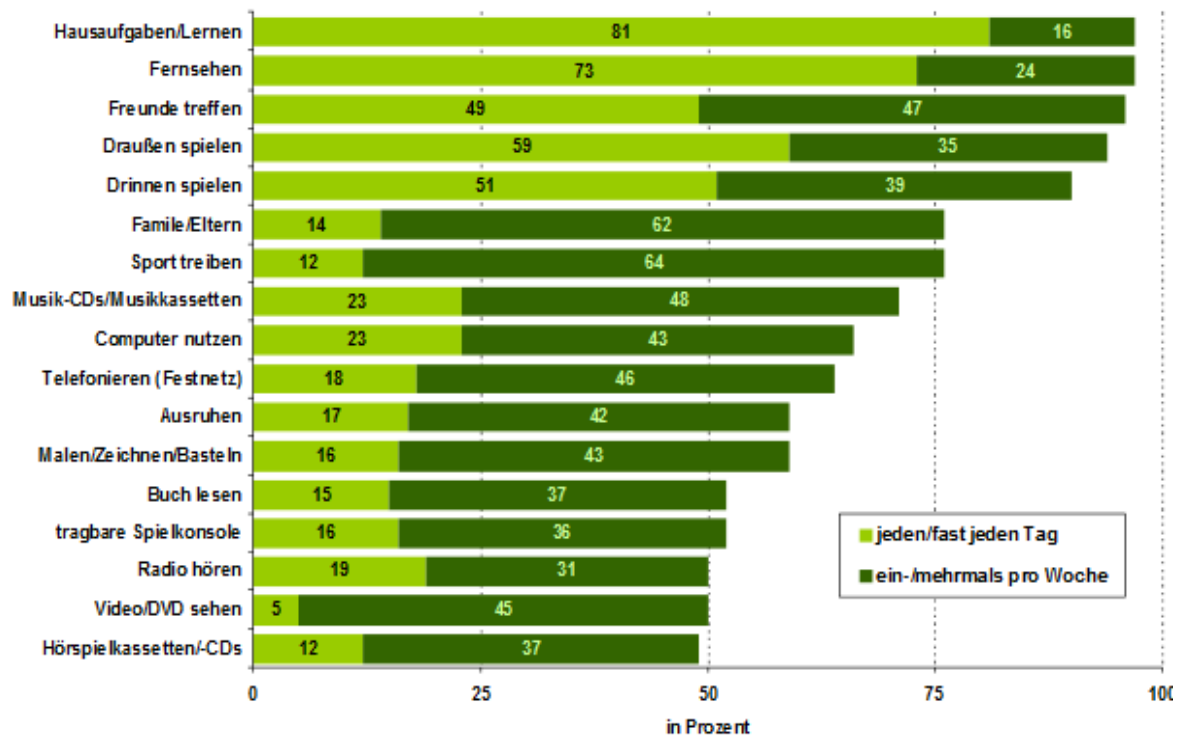


Abbildung 14: Freizeitaktivitäten 2008 Teil 1 (Quelle: <http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf08/KIM2008.pdf> Stand 20.07.2013)

### Freizeitaktivitäten 2008 (Teil 2)

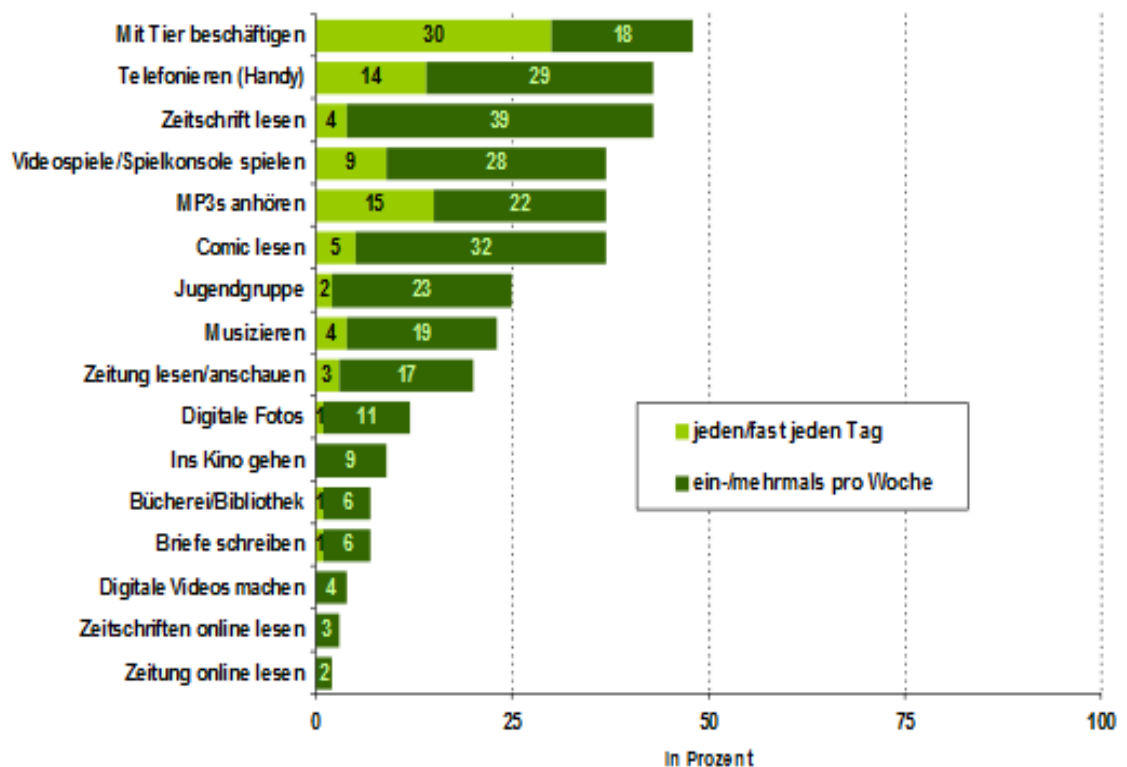


Abbildung 15: Freizeitaktivität 2008 Teil 2 (Quelle: <http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf08/KIM2008.pdf> Stand 20.07.2013)

Freizeitaktivitäten 2008: Der Schulalltag bestimmt in diesem Alter natürlich den Tagesablauf und somit ist klar, dass Hausaufgaben und Lernen von fast 100 Prozent der Kinder als fast alltägliche Aktivitäten Tag genannt werden. Fast 50 Prozent der Altersgruppe trifft sich täglich mit Freunde. Drinnen und Draußen spielen steht bei den Kindern im täglichen Vergleich an einer wichtigeren Stelle, als der Computer, Konsolen und die Telefonnutzung. 30 Prozent beschäftigen sich fast jeden Tag mit einem Tier, wohingegen nur 14 Prozent täglich mit dem Handy beschäftigt sind. Videospiele und Konsolen werden von rund 30 Prozent ein-/ bis mehrmals die Woche benutzt.

### Freizeitaktivitäten 2012 (Teil 1)

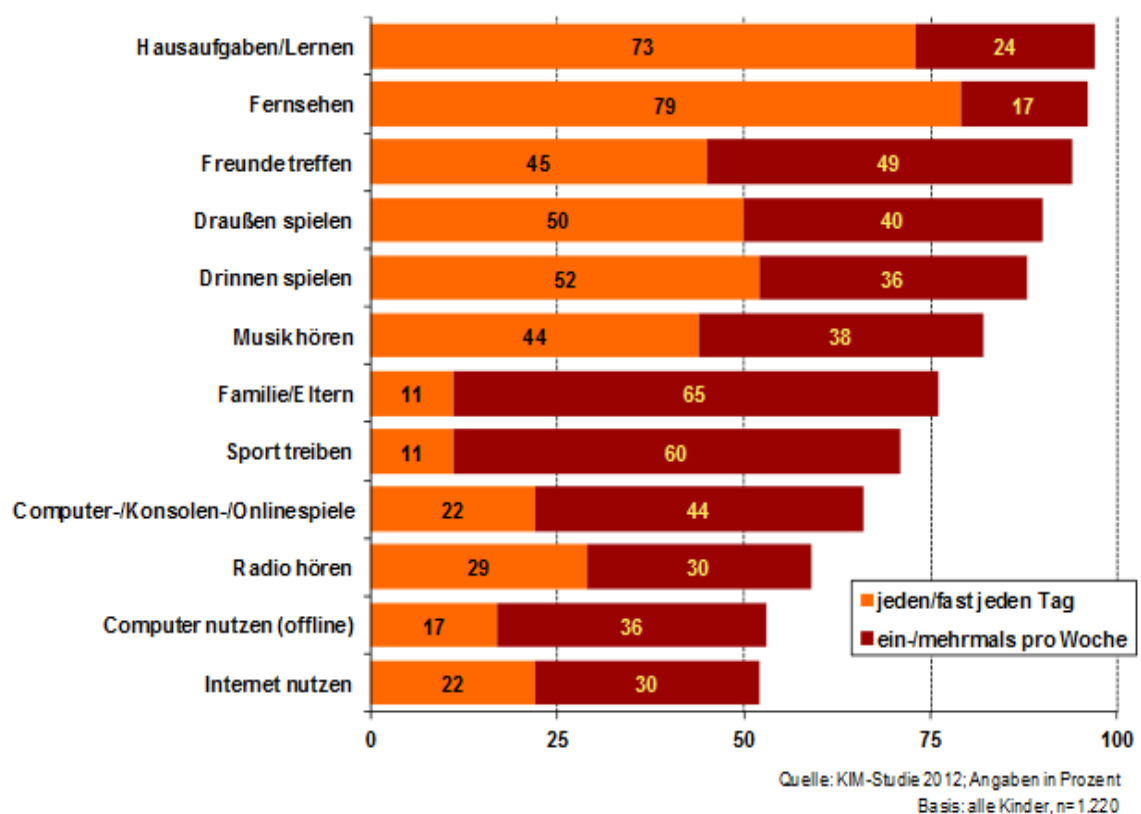


Abbildung 16: Freizeitaktivität 2012 Teil 1 (Quelle: [http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf12/KIM\\_2012.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf12/KIM_2012.pdf) Stand 20.07.2013)



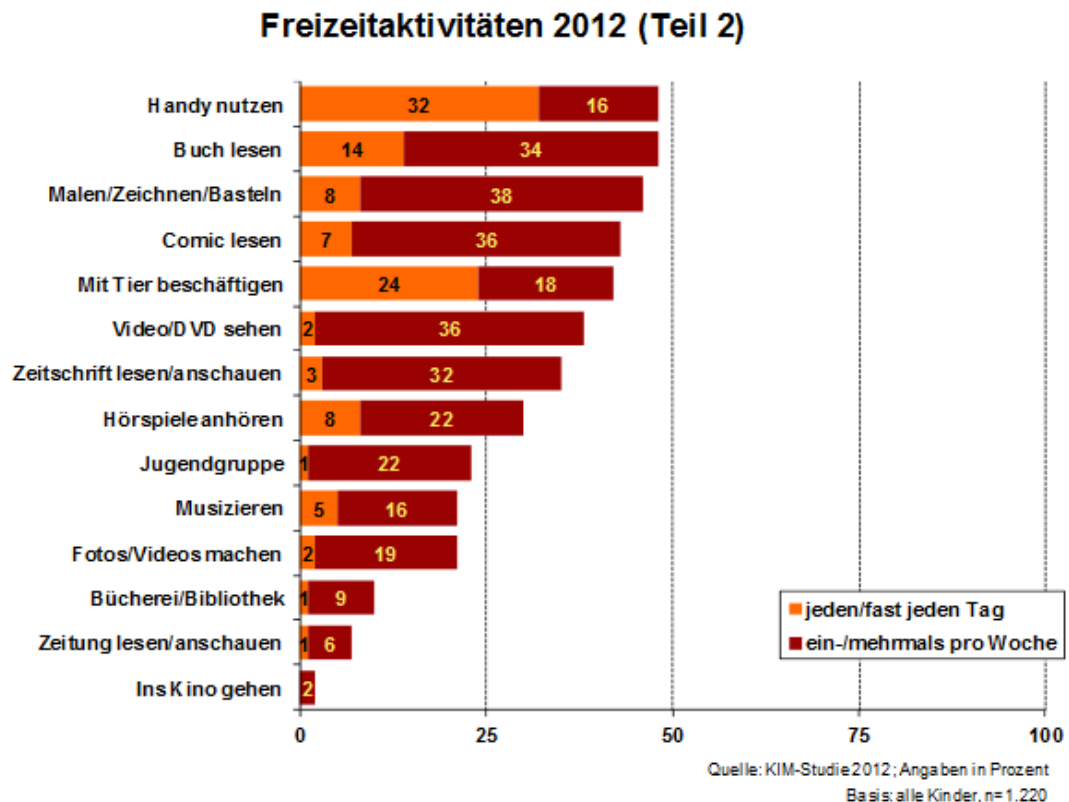
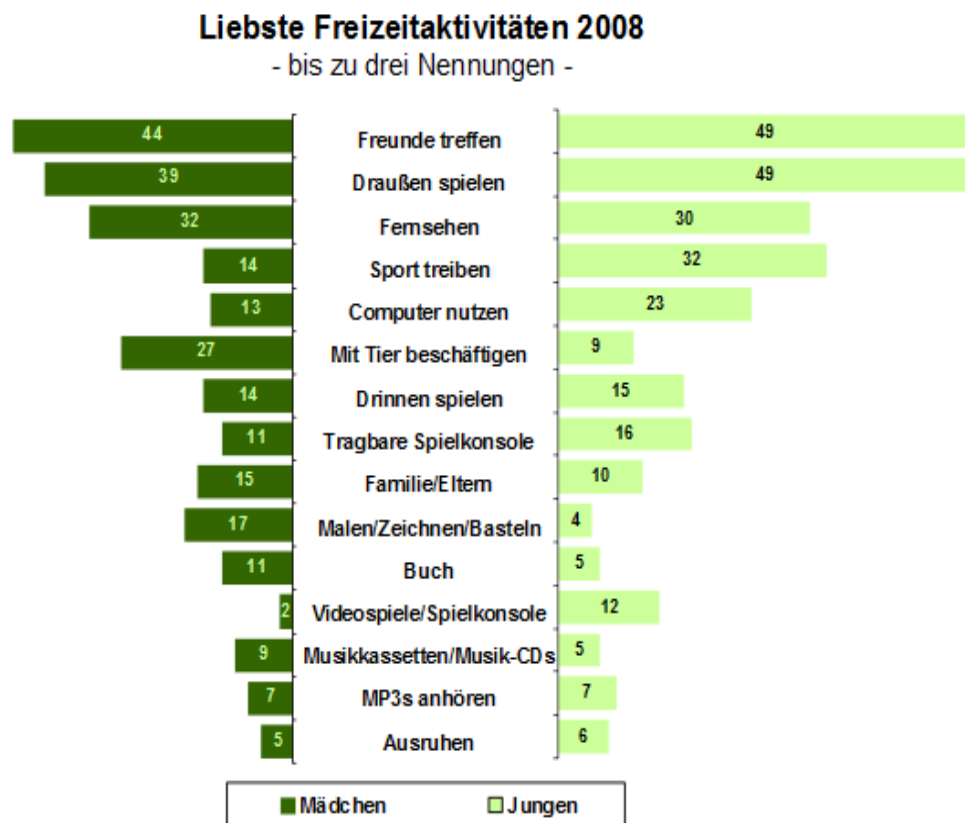


Abbildung 17: Freizeitaktivität 2012 Teil 2 (Quelle: [http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf12/KIM\\_2012.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf12/KIM_2012.pdf) Stand 20.07.2013)

Freizeitaktivitäten 2012: Freunde und Spielen haben weiterhin eine hohe Bedeutung. Für circa neun von zehn Kindern ist es wichtig, sich mindestens einmal pro Woche mit einem Freund zu treffen, draußen sowie auch drinnen zu spielen. Etwa 50 Prozent der Altersgruppe nutzt regelmäßig den Computer und das Internet. Spiele an der Konsole, am Computer oder Online gehören für zwei von drei Kindern zu ihren wöchentlichen Freizeitbeschäftigungen [vgl. KIM Studie 2012, 10].

Im Vergleich zu 2008 wurde 2012 explizit nach der Nutzung von Computer-/Konsolen- und Onlinespielen gefragt. Rund 20 Prozent der Kinder nutzt diese fast täglich. 2008 waren es ungefähr genauso viele, die den Computer nutzten, doch nur neun Prozent der Kinder spielte zu dieser Zeit täglich mit Spielkonsolen. Auch die spezielle Nutzung des Internets erhält 2012 eigene Angaben. Draußen spielen hat, was die tägliche Aktivität angeht, 9 Prozent verloren, wohingegen das Fernsehen sechs Prozent gewonnen hat.

Die Handynutzung der sechs- 13 Jährigen hat über die Hälfte bei der täglichen Nutzung dazugewonnen. 2008 waren es 14 Prozent, 2012 hingegen schon 32 Prozent. In den nun folgenden Grafiken wird gezeigt, welchen Aktivitäten die Kinder am liebsten nachgehen, abgesehen von der Pflicht der Hausaufgaben. Man konnte bis zu drei nennen. Unterteilt wurde nach Geschlecht.



Quelle: KIM-Studie 2008, Nennungen ab 5 Prozent

Basis: Gesamt, n=1.206

Abbildung 18: Lieblingsaktivitäten 2008 (Quelle: <http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf08/KIM2008.pdf> Stand 20.07.2013)

Liebste Freizeitaktivitäten 2008: Freunde treffen und Draußen spielen steht an erster Stelle. Danach folgt das Fernsehen. Den Computer und Spielkonsolen nutzen eher Jungen als Mädchen. Sie beschäftigen sich lieber mit einem Tier, malen oder basteln.



Abbildung 19: Lieblingsaktivitäten 2012 (Quelle: [http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf12/KIM\\_2012.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf12/KIM_2012.pdf) Stand 20.07.2013)

Liebste Freizeitaktivitäten 2012: Auch 2012 gewinnt „Freunde treffen“. Bei den Mädchen sogar um 14 Prozent. Jeweils 38 Prozent spielen Draußen [vgl. KIM Studie 2012, 12]. Mädchen schauen lieber fern, rund 30 Prozent der Jungen zählt PC-/Konsolen-Onlinespiele zu deren Lieblingsaktivitäten. Jeder Fünfte entscheidet sich für die Internetnutzung.

Das Fernsehen hat im Vergleich zu Draußen spielen bei beiden Geschlechtern gewonnen, es sogar überholt (Mädchen). 2008 fällt auf, dass die Aktivitäten „Handy“ und „Internet“ nicht relevant sind, wohingegen 2012 rund 20 Prozent der Altersgruppe die Internetnutzung zu deren Lieblingsaktivitäten zählt. Die Nutzung des PCs nennen 2008 jeweils 18 Prozent der Kinder, 2012 wird dieser von rund 10 Prozent offline genutzt, aber bei den Jungen ist es beinahe jeder Dritte der PC-/Konsolen-Onlinespiele zu seinen Lieblingsaktivitäten zählt.

### Zusammenfassung:

Obwohl „neue“ Medien, wie Internet und PC/ Onlinespiele in der Gunst der Kinder gestiegen sind, beziehungsweise einen festen Platz erhalten haben, bleiben Aktivitäten wie Freunde direkt, und nicht in virtuellen Chat-Communities zu treffen, sowie Draußen spielen, die beliebtesten der sechs- Dreizehnjährigen. Mit zunehmendem Alter nimmt der Freundeskreis einen immer wichtigeren Platz ein. Computernutzung und das Fernsehen bleiben aber nach wie vor die beliebtesten medialen Freizeitbeschäftigungen.

### 9.3 Der „Draußen spielen- Freunde-Faktor“

Freunde und Draußen spielen sind 2008 und 2012 die „Gewinner“ bei den sechs- Dreizehnjährigen, wenn es um deren Lieblingsaktivitäten geht. Der Druck in der Schule und der Gesellschaft, welche eine bestimmte Rollenübernahme der Kinder fordert, ist in den letzten Jahren gestiegen. Umso wichtiger ist es, dass die Kinder den Umgang mit Freunden und die Möglichkeit Draußen zu spielen bewahren und im besten Fall miteinander kombinieren. Im Freien zu sein bedeutet für Grundschüler die Natur systematisch zu erforschen. Sie interessieren sich für die Elemente sowie die Lebensräume der Tiere. Durch diese Naturerfahrungen lernen sie Mitleid und Verantwortungsgefühl für ihre Umwelt zu empfinden, aber auch Respekt zu haben und sich in ihr zu entwickeln. Wenn Kinder Draußen sind lernen sie die Welt kennen, sind ein Teil des Lebens und alle Sinne werden aktiviert. Hier sind sie auf keinerlei Spielzeug angewiesen [vgl. Pohl 2006 87 f.]. Auch die Rolle der Freunde und Spielgefährten ist ein elementarer Faktor im Leben der Grundschüler. Spiele und Freundschaften dienen den Kindern sich selbst zu verwirklichen [vgl. Helmers 1999, 53]. Freunde fungieren als Spiegelbilder, durch welche sich Identitäten schaffen lassen. Sie stärken einander und ergänzen sich. Wahre Freunde sind oftmals auch die besten Konkurrenten. Ab und zu kann es bei Freunden zu Eifersüchteleien kommen „Sie hat die schönere Puppe als ich!“, oder „Er kann besser Super Mario Land spielen!“ Echte Freunde sind jedoch keine direkten Rivalen, sondern beflügeln, spornen einander an und freuen sich gemeinsam über Erfolge. Kinder sind die ehrlichsten Geschöpfe. Durch ihre spielerische und unpädagogische Art und Weise im Umgang miteinander, lernen sie sich selbst kritisch und realistisch zusehen. Freundschaften zwischen Kindern trainieren für die Zukunft. Gefühle wie Nähe und Streit werden erlebt und reflektiert. Sie lernen Regeln zu vereinbaren und sich in einer Gruppe einzufügen, so wie es die Gesellschaft später auch von ihnen verlangt. Rücksicht, Anerkennung und vor allem Unterstützung, Zuverlässigkeit und Treue gewinnen im Grundschulalter an Bedeutung [vgl. Donath 2013, 22 f.]

## 10. Resümee und Ausblick

Fakt ist: Die digitalen Spielmedien gehören heutzutage genauso zum Inventar der sechs- 10 Jährigen wie die Puppe Emma oder der Mega-Truck. Kinder lieben es zudem in andere Rolle schlüpfen, sei es auf konventionelle Art und Weise oder eben virtuell. Es wird gespielt, um des Spielens Willen. So haben es die Entwicklungspsychologen ja auch beschrieben- das Spiel. In beiden Spielformen, können sie aus dem Alltag fliehen und es erscheint als sinnvoll, beide Arten miteinander zu kombinieren (vgl. Schnappt Hubi!)

Insbesondere beim gemeinsamen Spielen mit Anderen, lernen Kinder ihre sozialen Kompetenzen, wie Rücksicht, Anteilnahme und Verantwortungsbewusstsein zu erweitern. In einer Interessenscommunity fühlen sie sich geboren- geborgen von der Außenwelt.

Gefahren lauern nämlich überall, nicht nur im World Wide Web. Auf der Straße, dem Spielplatz, der Schule- Kinder sind in vielen Situationen ihrer Umwelt schutzlos ausgeliefert. Virtuelle Spiele finden meist in einer vertrauten Umgebung statt, zu Hause beim besten Freund oder gemeinsam mit der Familie im Wohnzimmer. Hier stellt sich die Frage: Warum nicht einen Spieleabend veranstalten, der als eine Art Contest fungiert? In mehreren unterschiedlichen Spielen müssen Punkte erreicht werden. Wer trifft die meisten Töne bei „Sing-Star“ auf der Playstation, wer errät am schnellsten die Pantomime seiner Mitspieler und wer sammelt die meisten Paare beim memory? Teamgeist, Kreativität und Köpfchen sind elementare Bausteine die den Spieleabend, zusätzlich bereichern.

Den Kindern die sogenannten „neuen Medien“ vorzuenthalten würde wenig Sinn machen, da sie ohnehin immer und überall mit ihnen konfrontiert werden. Viel wichtiger ist es, ihnen eine umfassende Medienkompetenzausbildung zu bieten, in der sie lernen, die positiven Aspekte der digitalen Spielmedien herauszufiltern und sich dieser nützlich zu machen. Man darf nicht vergessen, dass es in erster Linie die Eltern und Pädagogen sind, die darüber entscheiden, womit ein Kind spielt, denn schließlich kaufen sie es. Ein offener Austausch über die Inhalte und Potenziale der neuen Medien steht hierbei im Vordergrund. Kinder spielen, weil sie Lust empfinden und Spaß daran haben. Hierbei ist es ganz egal, ob nun die Playstation zum Einsatz kommt oder das gute alte „Uno“ herausgeholt wird.

## Literaturverzeichnis

Arens, Ulla (2012): Alles Baby! Oder: Das frühe Ende der Spielzeit, In: ELTERN family 10/2012, 42-43

Aufenanger Stefan (2001): Ziele und Konzepte der Medienpädagogik, In: Schäfer/Hille Medienpädagogik 2000. Freiburg

Bechstein, Manfred: Regelspiel URL:  
[http://www.mbechstein.de/reader\\_sozm/07\\_regelspiele.pdf](http://www.mbechstein.de/reader_sozm/07_regelspiele.pdf) (Stand 01.07.2013)

Bechstein Manfred: Spielentwicklung  
URL:[http://mbechstein.de/reader\\_sozm/01\\_spielentwicklung.pdf](http://mbechstein.de/reader_sozm/01_spielentwicklung.pdf) (Stand 01.07.2013)

Delvaux de Feneffe (2009): URL <http://www.delvaux.de/site/medienarbeit.htm> (Stand 30.05.2013)

Das Kinderspiel des Jahres (2012): Schnappt Hubi! URL: <http://de.trictrac.net/news-das-kinderspiel-des-jahres-2012.php> (Stand 12.07.2013)

Donath, Julia (2013): Freunde fürs Leben, In: FAMILIE&CO August 2013, 22-25

dpa\_Focus\_ Brettspiele (2012): Experte: Brettspiele werden weiter existieren URL:  
[http://www.focus.de/panorama/welt/freizeit-experte-brettspiele-werden-weiter-existieren\\_aid\\_779391.html](http://www.focus.de/panorama/welt/freizeit-experte-brettspiele-werden-weiter-existieren_aid_779391.html) (Stand 19.07.2013)

Duden ONLINE Metakommunikation (2013): URL:  
<http://www.duden.de/rechtschreibung/Metakommunikation> (Stand 20.06.2013)

Duden ONLINE konventionell (2013): URL:  
<http://www.duden.de/suchen/dudenonline/konventionell> (Stand 05.05.2013)

Dückers, Tanja (2012): Spielen? Nur, wenn es fördert URL:  
<http://www.zeit.de/gesellschaft/2012-10/kinder-computerspiele> (Stand 18.07.2013)

Feibel, Thomas (2013): Neue Medien brauchen Maß, In: FAMILIE&CO Juni 2013, 39-41

Gabler Wirtschaftslexikon\_smartphone:  
<http://wirtschaftslexikon.gabler.de/Definition/smartphone.html> (Stand 21.07.2013)

Gabler Wirtschaftslexikon\_tablet: <http://wirtschaftslexikon.gabler.de/Definition/tablet-computer.html> (Stand 21.07.2013)

Grünebaum, Gabriele (2007): Spielzeug und Spielgeräte. Berlin.

Grüsser, Sabine M./ Thalemann, Ralf (2006): Computerspielsüchtig? Rat und Hilfe. Bern

Hahn, Tino (2013): Die 20 beliebtesten Facebook-Spiele im April 2013 URL: <http://de.ign.com/news/18554/die-20-beliebtesten-facebook-spiele-im-april-2013> (Stand 02.07.2013)

Heidemann, Tobias (2012): Warum spielen wir? Eine psychologische Antwort URL: <http://www.giga.de/spiele/journey/specials/warum-spielen-wir-eine-psychologische-antwort/> (Stand 12.06.2013)

HelmaOnline (2012): Gefahren der Neuen Medien für Kinder und Jugendliche URL: <http://www.helmaonline.com/paedagogik/gefahren-der-neuen-medien-fur-kinder-und-jugendliche/> (Stand: 06.07.2013)

Helmers, Frauke (1999): Kinder brauchen Freunde. Berlin

Henig, Robin Marantz (2012): Warum und wozu wir spielen. Das Spiel als Training für das Unerwartete, In: Unsere Kinder, Unser Thema 3/12, 8-11

Henke, Melanie (2012): Von Spiel zu Spiel: Brett-Klassiker werden digital URL: <http://medienbewusst.de/computer-und-videospiele/20120422/von-spiel-zu-spiel-brett-klassiker-werden-digital.html> (Stand 04.07.2013)

Hirler, Sabine (2004): Gefühle leben lernen. Freiburg

Hoffmann, Bernward (2003): Medienpädagogik. Paderborn.

Joswig, Helga (2011): Phasen und Stufen in der kindlichen Entwicklung URL: <https://www.familienhandbuch.de/kindliche-entwicklung/allgemeine-entwicklung/phasen-und-stufen-in-der-kindlichen-entwicklung#grundschulkind> (Stand 01.06.2013)

Jürgensen, Sylva Brit (2013): Spiel- und Theaterpädagogik URL: <http://www.fh-kiel.de/index.php?id=8798> (Stand 30.05.2013)

Kasten, Helmut (2008): Soziale Kompetenzen. Berlin.

Kettl-Römer, Barbara (2012): Was macht mein Kind im Netz? Wien.

KIM Studie (2008): URL: <http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf08/KIM2008.pdf> (Stand 20.07.2013)

KIM Studie (2012): URL: [http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf12/KIM\\_2012.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf12/KIM_2012.pdf) (Stand 20.07.2013)

kindergesundheit-info\_Rollenspiele: Rollenspiele: Spielend hinein in die Welt der "Großen" URL: <http://www.kindergesundheit-info.de/themen/spielen/3-6-jahre/rollenspiel/> (Stand 02.06.2013)

kindergesundheit-info\_spielen ist gesund: Spielen ist gesund! URL: <http://www.kindergesundheit-info.de/themen/spielen/hauptsache-spielen/spielen-ist-gesund/> (Stand 03.06.2013)

kindergesundheit-info\_spielen ist Förderung: Spielen- die beste Förderung für Ihr Kind  
URL: <http://www.kindergesundheit-info.de/themen/spielen/hauptsache-spielen/entwicklungsfoerderung/> (Stand 05.06.2013)

kindergesundheit-info\_virtuelle Welt: Virtuelle Welten: Computer und Internet URL:  
<http://www.kindergesundheit-info.de/themen/medien/medienarten/computer-internet/>  
(Stand 05.06.2013)

kindergesundheit-info\_warum spielen: Warum spielen so wichtig ist URL:  
<http://www.kindergesundheit-info.de/themen/spielen/hauptsache-spielen/> (Stand 05.06.2013)

kindergesundheit-info\_was Kinder zum Spielen brauchen: Was Kinder zum Spielen brauchen URL: <http://www.kindergesundheit-info.de/themen/spielen/hauptsache-spielen/spielforaussetzungen/> (Stand 06.06.2013)

kindergesundheit-info\_zusammen spielen: Allein spielen- zusammen spielen URL:  
<http://www.kindergesundheit-info.de/themen/spielen/hauptsache-spielen/allein-zusammen/> (Stand 04.06.2013)

Kipper, Hanna/ Mischke Wolfgang (2008): Selbstreguliertes Lernen- Kooperation- Soziale Kompetenz URL:  
[http://books.google.de/books?id=dfKQPmydkHEC&printsec=frontcover&hl=de&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](http://books.google.de/books?id=dfKQPmydkHEC&printsec=frontcover&hl=de&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false) (Stand 10.05.2013)

Knauf, Helen (2013): Frühe Medienbildung. Medienkindheit: Zwischen Verfallspanorama und Entwicklungsperspektive URL:  
[http://www.google.de/imgres?um=1&client=firefox-a&rls=org.mozilla:de:official&hl=de&biw=1138&bih=533&tbnid=PcvkLxNZ-kcx-M:&imgrefurl=http://medienbildung.hypotheses.org/2442&docid=VE1-diOeG8ATZM&imgurl=http://f.hypotheses.org/wp-content/blogs.dir/949/files/2013/04/FMKnauf2.jpg&w=600&h=408&ei=IJ\\_iUZr-lczzsgbmzIHICQ&zoom=1&iact=rc&dur=248&page=1&tbnh=135&tbnw=197&start=0&ndsp=15&ved=1t:429,r:2,s:0,i:86&tx=80&ty=56](http://www.google.de/imgres?um=1&client=firefox-a&rls=org.mozilla:de:official&hl=de&biw=1138&bih=533&tbnid=PcvkLxNZ-kcx-M:&imgrefurl=http://medienbildung.hypotheses.org/2442&docid=VE1-diOeG8ATZM&imgurl=http://f.hypotheses.org/wp-content/blogs.dir/949/files/2013/04/FMKnauf2.jpg&w=600&h=408&ei=IJ_iUZr-lczzsgbmzIHICQ&zoom=1&iact=rc&dur=248&page=1&tbnh=135&tbnw=197&start=0&ndsp=15&ved=1t:429,r:2,s:0,i:86&tx=80&ty=56) (Stand 10.07.2013)

Knott, Michael (2013): Candy Crush Saga: Kostenlos spielen am PC, auf iOS und Android URL: <http://www.netzwelt.de/news/96408-candy-crush-saga-kostenlos-spielen-pc-ios-android.html> (Stand 02.07.2013)

Kohnstamm, Rita (2006): Praktische Kinderpsychologie. 4. Auflage. Bern

Kostenlose Spiele\_Candy Crush Saga: Candy Crush Saga URL: <http://kostenlose-spiele.gamesload.de/candy-crush-saga/1684> (Stand 02.07.2013)

Krenz, Armin (2006): Kinder spielen sich ins Leben. URL:  
[http://www.erziehungskunst.de/fileadmin/archiv\\_alt/2006/0406p003Krenz.pdf](http://www.erziehungskunst.de/fileadmin/archiv_alt/2006/0406p003Krenz.pdf)  
Stand: 30.05.2013)



Krenz\_Kindergartenpädagogik: Kinder spielen sich ins Leben - Der Zusammenhang von Spiel- und Schulfähigkeit URL: <http://www.kindergartenpaedagogik.de/418.html> (Stand 01.06.2013)

Krenz\_Beruf des Kindes: Das Spiel ist der Beruf jedes Kindes! URL: <http://www.kindergartenpaedagogik.de/2100.html> (Stand 02.06.2013)

Lerchenmüller-Hilse, Hedwig/ Hilse, Jürgen (2009): Kinder am Computer. Hannover.

Lübben-Chambi, Regine/ Jackson, Hannelore (2001): Kinder spielen für ihr Leben gern. Wuppertal.

Mogel, Hans (2008): Psychologie des Kinderspiels URL: <http://books.google.de/books?id=cURzTnghZ2sC&pg=PA247&lpg=PA247&dq=H.+Mogel:+Psychologie+des+Kinderspiels:+Von+den+fr%C3%BChesten+Spielen+bis+zum+Computerspiel.+Berlin+3.+Auflage+2008&source=bl&ots=kayVmel8-1&sig=EiyVKhCBpzPFf119hZahiZ16ECc&hl=de&sa=X&ei=MLakUY6DMvGN4gTWx4DwCA&ved=0CDwQ6AEwAg#v=onepage&q=H.%20Mogel%3A%20Psychologie%20des%20Kinderspiels%3A%20Von%20den%20fr%C3%BChesten%20Spielen%20bis%20zum%20Computerspiel.%20Berlin%203.%20Auflage%202008&f=false> (Stand 10.06.2013)

Müntefehr, Stefanie (2005): Chancen und Risiken von Computerspielen in der Jugendarbeit URL: <http://www.asw.fh-dortmund.de/diederichs/pdfs/M%C3%BCntefehr.pdf> (Stand 03.07.2013)

Neuß, Norbert (2012): Kinder & Medien. Seelze-Velber.

Nussbaumer, Anna (2012): Geboren in die digitale Welt, In: Unsere Kinder, Aus der Praxis 3/12, 20-23

Oerter, Rolf: Zur Psychologie des Spiels URL: [http://www.edu.lmu.de/~oerter/index.php?option=com\\_docman&task=doc\\_view&gid=42](http://www.edu.lmu.de/~oerter/index.php?option=com_docman&task=doc_view&gid=42) (Stand 04.07.2013)

Papilio: URL: [http://www.papilio.de/papilio\\_sozial-emotionale-kompetenz.php](http://www.papilio.de/papilio_sozial-emotionale-kompetenz.php) (Stand 01.06.2013)

Pausewang\_gutes Freispiel: Was gutes Freispiel für Zukunftsfähigkeit des Kindes bedeuten kann URL: <http://www.kindergartenpaedagogik.de/2253.html> (Stand 28.05.2013)

Peetz, Bettina (2013): Vertrauen in die Fähigkeiten des Kindes fassen, In: FAMILIE&CO Mai 2013, 31)

Perras, Barbara: Üben? – Nur im freien Spiel entfalten sich menschliche Intelligenz URL: <http://www.kindergartenpaedagogik.de/2002.html> (Stand 29.05.2013)

Pohl, Gabriele (2006): Kindheit- aufs Spiel gesetzt. Berlin

Raabe, Claudia (2012): Was Kindern an SpongeBob und Kim Possible gefällt, In: kindergarten heute 9/2012, 28-30

Richter, Elke (2013): Spielwaren-Trends 2013: Alte Ideen mit neuer Technik URL: [http://www.t-online.de/eltern/freizeit/id\\_61824832/spiele-trend-2013-die-neuen-spielsachen-elektronisch-interaktiv-und-mit-smartphone.html](http://www.t-online.de/eltern/freizeit/id_61824832/spiele-trend-2013-die-neuen-spielsachen-elektronisch-interaktiv-und-mit-smartphone.html) (Stand 17.07.2013)

Salisch, Maria von/ Kristen, Astrid/ Oppl, Caroline (2007): Computerspiele mit und ohne Gewalt. Stuttgart

Ripplinger, Jürgen: Lernziel Sozialkompetenz URL: [http://www.bildung-staerkt-men-schen.de/service/downloads/Sonstiges/Broschuere\\_Mehrwert\\_Lernziel%20Sozialkompetenz.pdf](http://www.bildung-staerkt-men-schen.de/service/downloads/Sonstiges/Broschuere_Mehrwert_Lernziel%20Sozialkompetenz.pdf) (Stand 01.06.2013)

Schmelz, Andrea: Wie Sie ihr Kind mit Rollenspielen fördern URL: <http://www.elternwissen.com/familienleben/basteln-mit-kindern/art/tipp/wie-sie-ihr-kind-mit-rollenspielen-foerdern.html> (Stand 08.06.2013)

Schrapers, Harald (2012): Schnappt Hubi! URL: <http://kids.gamesweplay.de/2012/06/schnappt-hubi.html> (Stand 12.07.2013)

Schöbe, Sylvia (2008): Die Merkmale des kindlichen Spiels URL: <http://suite101.de/article/die-merkmale-des-kindlichen-spieles-a47594> (Stand 16.06.2013)

Siebert, Almut (2013): ...und trotzdem sind sie noch Kinder, In: FAMILIE&CO Mai 2013, 28-34

Stiftung Warentest (2009): Kindheit 2.0. So können Eltern Medienkompetenz vermitteln. Berlin

Wandruszka, Mario (1991): Praeludium Was heißt „spielen“?, In: Homo Ludens. Der spielende Mensch I. München

Wicki, Werner (2010): Entwicklungspsychologie. München

Wiemken, Jens (2009): Computerspiele & Internet. Düsseldorf

Zukunft der Spielzeuge (2013): Die Zukunft der Spielzeuge: Konventionell oder digital? Gut oder schlecht? URL: <http://blog.bitskin.de/archives/4198> (Stand 18.07.2013)

## **Eigenständigkeitserklärung**

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe. Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht. Diese Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

---

Ort, Datum

Vorname Nachname